

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2011
06 Jun. 月号
总第三十二期
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
零售价25 推广价20元
封面故事
Carrot Girl
大丈夫萌大奶
微笑动画月月报
人形新评
初音未来 Tony ver. 评测
4GB DVD光盘
东方百合同人志
Rewrite OP动画
SG中文影像版25、26
例大祭同人音乐精选第二弹
浊翼的尤斯蒂亚音乐集
例大祭 8
同人游戏清点排雷
REITAISAI GAME
人形新评
東方百合郷にようこそ
漫谈东方百合之系谱（八）完结篇
第一时间剧情系统直击
将她的命运改写
KEY社11年度大作『Rewrite』发售前瞻
『凉宫春日』与『灼眼的夏娜』画师的坎坷经历
盛世"杂音"——伊东杂音的奋斗史
近期August大作深度解析以及历代作品回顾
以浊翼为名的希冀之光
——从『浊翼的尤斯蒂亚』到八月社的十年间
精美中国原创同人海报
麻美学姐 全身纸模（首级可拆卸）
超豪华大篇幅全面解读爱的战士虚渊玄带来的"治愈"物语
只属于成年人的魔法少女物语
不"魔怯"的『魔法少女まどか☆マギカ』


新房默示錄
Shinbou Apocalypse
二次元狂熱出品
圆神降临
他是《魔法少女小圆》的“幕后黑手”
他是“爱的战士”虚渊玄的同党
他又叫南泽十八（清纯看护学院、旅馆白鹭、诱惑、Unbalance、Blood Royal）
但大家显然对新房昭之这个名字更有兴趣
解析新房带领下SHAFT独特的演出艺术与镜头语言
探讨OP、ED的独特意义
特邀封面社团合作：萌少女领域
作者：走失人形 出自：『Witch/staynight』

二次元狂热

2011 年 6 月号 / 总第 32 期



本期封面作者：究金
本期封底作者：海猫氢弹库

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
(http://t.qq.com/lh0111)
美术编辑：小野喵子
(http://t.qq.com/yaoshuo008)

广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
淘宝地址：http://amysd.taobao.com
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价 :20 元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

【东方百合同人志】

【视频欣赏】
微笑动画月月报 5 月号
Rewrite OP 动画
SG 中文影像版 25、26

【音乐欣赏】
例大祭同人音乐精选第二弹
浊翼的尤斯蒂亚音乐集

【同人游戏精选】
ダイナマリサ 3D
幻想少女大战－妖
Hinokakera Chaotic Eclipse
SMASH TOUHOU
swstg version 1.01

Contents 2011.06

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **二次元资讯**
蛋疼囧新闻

P006 **人形新评**
扭腰回眸间的魅力
——初音未来 Tony ver. 评测

P008 **东方专区**
例大祭 8 同人游戏清点排雷

P014 **新作速递**
将她的命运改写
——KEY 社 11 年度大作『Rewrite』发售前瞻

P020 **萌绘师**
盛世“杂音”
——伊东杂音的奋斗史

P034 **本期特辑**
只属于成年人的魔法少女物语
——不“魔怯”的『魔法少女まどか☆マギカ』

P054 **NICONICO**
微笑动画月月报 2011 年 5 月号

P058 **东方专区**
東方百合郷にようこそ！
——漫谈东方百合之系谱（八）完结篇

P074 **漫画茶室**
与名为现实的怪物战斗的赌徒
——小畑健自传体漫画『BAKUMAN』解析

P084 **二次元创造**
以浊翼为名的希冀之光
——从『浊翼的尤斯蒂亚』到八月社的十年间

P108 **同人新作**
东方二十四 Solar Terms
Carrot Girl
Rozen Castle
⑨ +mare

腾讯动漫　首席网络合作媒体
动感新时代　首席平面合作媒体



合作同人社团
KIDS Fans Channel 特别制作组　内容合作伙伴

河蟹子の相谈室

图：萌焰

●在这里要和大家公布一个好消息，我们的官方网店已经重新整理后正式上线了，大家有想买的书可以直接上淘宝买了～地址是 http://amysd.taobao.com。如果想要的某期在我们的淘宝店也没有，那就说明地主家也没有余粮啦。

●最近很多人咨询过去的的纸膜怎样弄到，在这里河蟹子给大家介绍几个方法：一是到我们的官方网店购买杂志，二是和身边也买《二次元狂热》的朋友交换，三是可以到纸膜设计者 fruity 授权的网店有打印版出售，http://makiro.taobao.com/。同时也欢迎大家把做好的纸膜拍照发给我们。

●接下来就是河蟹子一定会保佑大家考试过关的，无论是高考中考还是四级六级～信河蟹子有奇迹哟！



第 33 期封面：sunway，出自『VI－VARIANCE IMAGINATION』(Vanguard Sound 出品)
第 33 期封底：HJL，出自『Auf Wiedersehen』(右手定则出品)

二次元狂热编辑在北京 CDBJ 闲逛中

这次我们的所有编辑甚至美编都有出现在会场中哟，不知各位有没有发现呢？此外，本刊的邪恶总编 jedi 这次受同人社团“萌少女领域”的委托，与蓝天使制作组的主催冰璃一起看摊卖同人本，不知各位有没有光顾到呢？

ID：郑骁恒 男 17 岁
From：四川攀枝花
QQ：578263624

怎么现在满世界都是小圆脸啊……老虚真是厉害，我们语文老师看了『鬼哭街』以后感觉金庸神马的都是浮云……

：呃，你们语文老师真带感，不过说真的老虚还是受到中国文化很多影响的，特别是港片……所以不要黑金庸呀 >_<

ID：流浪的鸡 男 18 岁
From：禽流感防治中心
QQ：476699463

高考将近，望河蟹子推荐一些宅气冲天的，录取分在重点线附近的一本、二本大学。

：正常大学都不会宅气冲天的，望天……你只能靠自己的力量寻找同类了。

ID：神の菓子 女 13 岁
From：神奇的东方百合乡
QQ：497809282

女孩子和女孩子的女仆游戏怎么了……果果去女咖的时候碰到了很好的姐姐呢，一边说着“**お嬢様**”一边玩 pocky game 什么的～

另外，河蟹子酱不用再替果果打解锁百合成就的广告了，因为加咱的依旧是男生居多，还都是求围观的，当然主要原因是果果已经找到喜欢的人了，这个真的要感谢河蟹子酱哟～

：男生们你们太怂啦，见到这么可口的 13 岁 LOLI 居然还不主动出击，打着求围观的名号是攻略不到 LOLI 的呀！结果 LOLI 被御姐带走了，残念呀！

ID：灾厄魔芝 男 25.5 岁
From：北京

希望每年能举办一下类似 COS 聚会之类的活动，可以有效拉人气，顺便来个现场订书优惠之类的也很不错……

：这个建议不错，如果有机会的话我们会考虑的哟！其实本刊在创刊当年有做过小型的同人聚会，不过接下来因为太修罗场就……

ID：残残脑 男

那个，当自己的回函被登后我才发现，有和谐的部分啊，那“……”6 个洞，省略的好不自然，明明还有内容的！自仔细一看好多人的回函内容都被 6 个洞侵略了，所以求完整版的河蟹子相谈室！！

：其实，因为大家回函的热情都很高，很多回函的长度大大超出预期，为了多刊登几位读者的回函，只能精选出大家回函中的重要部分予以刊登。

ID：狐狸叔 男 22 岁
From：上海

依然过着每天在二次元燃完以后回三次元拼搏的生活，然后依然带着自制的甜点在各个同人展上分发，并以此为契机认识了不少萌妹，妹子们都是吃货么？河蟹子小姐上次教训我说用甜食诱拐小 LOLI 是不对的，要用棒棒糖，事实证明，现在的 LOLI 口味要求很高，棒棒糖已经满足不了她们了。

：你这是犯规啊犯规！！姐妹们要小心！

ID：陈昱 男 17 岁
From：上海

第一次寄调查表，东方和小圆脸的海报怎么能印一张上呢（T T）

：怂恿你买两本啥的 =w=







▲俞叉依 双马尾版河蟹子



▲杨晓梦 河蟹子［小圆脸］



▲ Fay 泳装河蟹子

二次元狂热 5月号（Vol.31）回函专用纸

（有关宅的话题和作品、河蟹子造型和设定创作、关于自己的宅男宅女相关的（？）生活，欢迎分享）

ID：李韵羲 男 21 岁
From：上海

悲惨的四月，上条当麻附身，显示骨科专家宣布手术，钢板固定，接着住院当天 MP4 从病床滑落，被地板分解，然后是第二天摆弄 MP3 时不慎压烂耳机，最后在出院当天连 MP3 也丢了！不幸啊！求河蟹子保佑我本月不再悲剧！

：少年辛苦了，左手写回函神马的，就祈祷你不要再遇到更多杯具吧！

ID：某吉茄 男 17 岁
From：黑长直的裙底

不久前，我许了个愿——希望 2DM 能送学姐纸模，而且头部要可拆可断可取下的……（听说实现了？！）

：诶，你求的哪家庙，好灵验啊！

ID：韩东辰 男 15 岁
From：北京
QQ：915205673

最近许多 2DM 好友加我 QQ，太幸福了！吾们时不时交流萌信息，感谢 2DM！河蟹子也加入我们吧！

：人家是二次元世界的！

ID：吴浩宇 18 岁
From：石家庄

在高考之后，如果有可能，可以到你们的杂志社参观一下吗？

：如果你自愿来魔窟被触手 OOXX 的话，自便吧……

ID：Yuu 男
From：高考的修罗场

河蟹子的裙里有蟑螂，河蟹子的群里有蟑螂！河蟹子要是能保佑我今年高考完美的话，我可以帮你捉蟑螂哦~最后，信河蟹不挂科有木有！

：为啥你诅咒我被蟑螂袭击我还要保佑你呀，魂淡！

ID：胡佛 男 17 岁
From：银河系边缘端点星

话说在生物竞赛的时候看到"中华螯绒蟹又名河蟹"，原来河蟹子是中华娘啊！不是 Jedi 从 11 区的雏见泽的垃圾堆里捡回来的啊！

：你见过其他国家有"河蟹"嘛……

ID：项静姝 女 19 岁
From：北京

这期 2DM 后面写着中国原创同人的那两页是怎么回事啊，白白的两大页上只有红白的名字和一个日期耶，其它什么都没有耶。其实是因为有个写手的两页稿子没交上来吧，其实那两张白白的书页下面藏的是一扇对开的天窗吧！

：都是主催八云弄的，我什么也不知道……



▲枪王黑泽 求妹纸

ID：捣鬼斗斗 男 21 岁
From：北京

我是个懒人，2DS 回函写了好多，本来不想写这封，后来发现横竖都是两元路费，干脆写了吧，不然亏。话说回来，你们两刊的编辑是在一起的吧！一起的吧！

：两元路费什么的，你不是自己步行送回函过来的么！

ID：付一祎 女 18 岁

不知道 2DM 能不能在某期介绍一下猪股睦实老师？我从五年级一直坚持画画至今，马上就要毕业了，一直想深刻了解一下猪股老师，无奈网上资料实在不多……2DM 的"笔者"神通广大，也许可以满足一下我这个小小的愿望？

：也许完蛋了的国王会在某一天受理你的请求吧！你可以买一本画刊然后在回函上强烈要求他写神马的……

ID：变态王 男 18 岁
QQ：517660727

讲个故事：A- 男主（本人）B- 女主 C- 男二

A 买了工口元，被 A 的好友 C 借去看了，C 在翻阅 30 期 P14-17 的内容时被其女友 B 发现后，两人果断分手……B 在向 A 诉苦时，"纯洁"的友谊之花绽放了，至此，对二次元深表感谢……

：好一段充满青春气息的 NTR 故事……你们应该流着泪在夕阳的沙滩上打一架，然后鼻青脸肿地并排躺在沙滩上，卢瑟对赢家说："你要是不好好对她……"

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻



文 / 秋叶



俺妹的 FANS 们终于在本月迎来了小说最新的第八卷，时隔半年多的这本最新刊终于告诉了大家兄介和黑猫交往的真相，不过有句老话说的好，知道的太多会死得很惨……看完第八卷，相信广大黑猫党一定碎了一地吧，不管是心还是蛋。其实早在小说正式发售之前就有各种偷跑的剧透，还有愤怒的读者撕书泄愤大骂伏见司魂淡，笔者在拿到书之前也被六个字剧透了个底朝天——黑猫转学分手，不过在看完之后感觉也不是不能接受啦。由于俺妹的跨媒体改编作品的存在，伏见司的创作思路或多或少地受到了衍生作品的影响，从这本新刊中我们会发现一些游戏版中出现的桥段，而黑猫所期望的未来的景象也似乎在游戏中有迹可循。详细的剧透这里就免了，在此提醒大家关注月底播出的动画版第 15 话真结局！

田中理惠真人抱枕发售，有需求的请自取



田中理惠作为声优的实力不会有人质疑，但是她推销自己的方式难免会给好事者一些找茬的口实，之前发售的 COSPLAY 写真集就是典型的案例，不过田中理惠本人对此倒是毫不在意，继续奉行着自己高调处事的原则。近日，田中理惠的第二款抱枕信息公布了，售价 9450 日元，贩售渠道是老牌动画资讯志 Animedia 的 30 周年纪念通贩。抱枕的正面图案是兔女郎装，背面则是稍显色气的睡衣姿。去年 11 月举办的演唱会「Live de Rie 2010 ~ from the HEART ~」的会场中就曾经有一款田中理惠的抱枕发售，这次发售的新品和之前的图案不同。这款抱枕又引起了好事者的非议，群众纷纷表示“大妈你是谁”。不过既然这东西被当成商品来卖了，就一定会有阿宅过来傻多速吧，虽然用真人抱枕神马的需要更高的耻力就是了……

来和我契约吧，QB 型靠垫火热预约中



小圆脸的火热让剧中的外形生物 QB 也赢得了极高的人气，秋叶原甚至出现了快要被 QB 攻占的现象，而商家们自然不会放过这个绝好的商机，Chara-ani 就适时地推出了一款 QB 造型的靠垫，靠垫的主体是 QB 圆圆的脑袋，耳朵内侧的粉红色以及金色的环状装饰等细节都一一还原，会让人产生抑制不住的购买欲望。广告语打出的“是用来坐还是用来抱或者是和它契约，都看使用者自己的意愿”，不过更多的人的第一想法是买回家踩上几脚吧，哎，可怜的 QB，它永远也理解不了人类的想法的 =w=

苍树梅出品必属精品，非官方小圆同人志大卖



作为小圆脸的亲妈，苍树梅无疑是这个世界上最爱小圆脸的人了，她也是动画主力 STAFF 的三人中最有温馨治愈气息的一位。在小圆的动画顺利完播以后，苍树梅依然无法割舍对小圆的爱，于是在 COMIC1 上发售了一本小圆的同人志和文件夹的套装。苍树老师亲自出马让广大小圆脸 FANS 像打了鸡血一样，COMIC1 会场当天，苍树老师的摊位前排起了长长的队列，本子售价 500 日元就算内容实在不怎么丰富也已经算是物超所值了，因此这本同人志在当天毫无疑问地完售了。之后的几天里，秋叶原的各家商店里出现了这本同人志的中古品，标价从 4000 日元到 8000 多日元不等，价格炒到了十几倍，实在让人汗颜。在 15 日进入通贩环节后，这本同人志依然是大热门商品，发售当天又引来热情的 FANS 排起长队，再次遭到瞬杀。

『妹抖咖啡店的劳动基准法』发售，社会人必备宝典



继『如果高中棒球队经理读过杜拉克的管理学』这本非常实用的商务小说大卖并且被顺利动画化之后，PHP 研究所又为大家带来了一本新的实用小说『妹抖咖啡店的劳动基准法』。这本轻小说的故事舞台设在妹抖咖啡店，这个职场给人的感觉比较阴暗，经常会发生非正规雇佣、不当解雇、克扣加班费、减少休息日甚至是性骚扰等状况，而故事的主人公就是在一只自称”法律之神“的猫的帮助下凭借『劳动基准法』的知识争取了自己应得的权益。作者藤田遼专门从事社会保险以及年金顾问方面的工作，他撰写这本小说的目的就是为了用轻松愉快的故事让年轻人能够轻松学习劳动基准法的只是从而在工作中保障自己的权益。

除臭剂也要痛，KEI 带来除臭妖精诺尔





在无所不萌的日本，商品萌化早就已经算不上什么新鲜事儿了，不过这条痛除臭剂的新闻还是让人觉得一阵蛋疼菊紧 XD 由除臭装置除臭剂生产商 KALMOR 推出的这款痛除臭剂邀请到了初音的生父 KEI 担当人设，设计了一个粉丝系的妖精形象，虽然名字是除臭妖精诺尔，不过由于 KEI 的人设过于抢眼，给人留下了强烈的虚拟偶像的印象。这款痛除臭剂的人物设定非常完整，详细地设定了小妖精的人物性格，同时还有声音样本以及主题曲，照这种趋势发展下去，也许以后的痛商品还要专门制作 CM 短片神马的吧 =w=KALMOR 社很贴心地提供了两个版本的痛除臭剂，普通版售价 945 日元，限定版售价 1260 日元，多附送一盘收录了诺尔的两首主题曲的限定 CD，而且附送的 CD 在此后还会更新不同的版本，真是要将骗钱进行到底的商业手段呢。

俺妹 × 千叶垂悬轨道联动，纪念车票引发抢购热潮



去年十月番中的一部『我的妹妹不可能这么可爱』的热播又引发了一波妹控热潮，由于作品的背景设定贴近现实，因此当动画播出后，考据党们也开始欢乐地对动画中出现的各种细节进行考据，比如高坂家住在千叶县神马的。而让考据党们确定兄妹两人的家庭住址的重要因素就是动画中多次出现的千叶垂悬轨道，动画中给了很多这条垂悬轨道的镜头，作为植入式广告的效果相当好，而在动画 TV 版放送结束几个月之后，千叶垂悬轨道的运营公司特意推出了俺妹的纪念车票。这套纪念套装包括入场券 3 张、乘车券 2 张以及明信片 1 张，与 5 月 14 日 10 点开卖。由于最初的预定是限定发售 5000 套，首先在千叶车站的特设卖场进行贩售，结果引来大批阿宅的强力围观。虽然每人限购 5 套，但还是让转卖党找到了商机。不过，垂悬轨道的运营方在感受到广大阿宅的热情之后，决定在网络通贩的环节采用完全受注生产的方式，避免了大家需要去网上高价拍卖的痛苦。然而，这套纪念车票是有编号的，那些编号靠前的车票也许还是能在网上卖出一个好价钱吧……

作中に登場したモノレールの走行風景











悠木碧萌度满点，演出服拍出 58 万日元高价



近来连续出演了很多高人气 LOLI 角色的悠木碧是声优界一颗冉冉升起的新星，曾经做过一段时间女演员的她外表上看也很完美，144CM 的身高更是完美的 LOLI 体型，自然就能博得阿宅中数量庞大的 LOLI 控的好感。在 3 月播出的『GOSICK』的特别节目「春来たる GOSICK スペシャル －美しき怪物は混沌の先を視る－(春天的 GOSICK 特别节目－美丽的怪物看着混沌的尽头－)」中，悠木碧穿过的演出服被拿到雅虎拍卖上进行赈灾义卖，最终有 149 人报价，拍出了 583000 日元的高价，我们也只能再次感叹阿宅们突破天际的战斗力了。




ORBIT 旗下 3 品牌因地震影响宣布无限期休止



虽然日本东北大地震已经过去两个多月了，不过地震的后续影响依然持续着。此前已有一大批游戏宣布延期发布甚至直接停止开发，让人扼腕不已，不过，在 ORBIT 的母公司 ARIDESIGN 宣布 ORBIT 旗下的三个美少女游戏品牌无限期停止运营后，此前那些延期发售的新闻就显得无足轻重了。ARIDESIGN 公司的公告中表明，由于地震的影响，旗下三个美少女游戏品牌的主力剧本作者中有两位因为地震灾害的原因需要离职一年以上处理家庭事务，在经过公司成员的多次商讨之后，还是无法解决脚本作者不足的问题，因此决定在最新作「キミとボクとエデンの林檎(你和我和伊甸的苹果)」发售之后停止新作开发。说到 ORBIT，大家都很喜爱的 CARNELIAN 就是该社的当家画师，希望 C 姐的事业不要因为这次地震而陷入窘境。

扭腰回眸间的魅力

——初音未来 Tony ver. 评测

文·摄影/三牛的小窝

如果说色神 Tony 是现在日本画师界屠龙刀级别的人物的话，初音无疑是虚拟偶像中的倚天剑了。而这次由 Max Factory 给我们带来的这款汇集两大元素的初音未来 Tony ver. 1/7 手办无疑让大家非常期待。这款手办是 Max Factory 的老牌原形师智慧理氏设计的，他在 2005 年时制作的 Belldandy with Holybell 中对服饰，翅膀等处的细节刻画细致入微，堪称经典之中的经典，当时售价高达 42000 日元，而近期的 1/6 真希波不失为一款佳作。

内包



拆开包装可以看到，初音的双马尾与主体使用了分离式的包装方式。这显然是考虑到了之前 Max Factory 的基友奸笑社的黑岩动画版断发悲剧所采取的一个解决方案，而且减小了包装的体积。

地台



这款初音的地台设计的非常用心，借鉴了琴键设计的扇形地台上，“黑白键”错落有致的安排，不但凸现了音乐主题，而且也显得动感十足。

Title

作品名：角色主唱系列 01：初音未来
厂商：Max Factory
式样：PVC 1/7 涂装完成手办
原型制作：智慧理

整体



作品很好地还原了 Tony 原画中初音扭腰回首的动作，整体线条显得动感流畅，飘扬的裙摆和领带也非常自然。这只初音被诟病最多的地方无疑是双马尾下的那两根违和的透明支柱，不过笔者觉得还是在可接受范围之内的。而且经测试即使不加支柱的话也并不会影响她整体的平衡，但是头发飞扬的感觉就要差上不少，而且由于头发采用了较软的材质，如果不用支柱长期摆放恐怕会出现变形的情况。

上半身特写



这只初音的面部造型颇佳，脸型，嘴型以及两颊的淡淡红晕都很好地表现了初音清纯活泼的特点，而眼部的涂装也很好的还原了 Tony 的原画。由于这只初音的“扭曲”姿势（有兴趣的可以自己试一下，当心自己的腰哦），服装无疑是这款手办的难点，但从成品来看智慧理氏完美地处理了初音衣服上的每一条褶皱，显得非常精致和自然，勾勒出初音迷人的上身曲线。手办的细节和涂装都处理得较好，没有毛刺之类的做工问题，服装及饰品的涂装也没有明显的溢色，颜色也还原得非常到位，就是头发的高光显得有些违和。

马尾特写



当这只初音的情报出现在官网的时候，除了 Tony x 初音的 3D 化之外，原型中初音那两条渐变的双马尾无疑是最为夺人眼球的部分。但是拿到实物之后却让人不禁有些失望，发丝的透明渐变仅体现在了发梢的部分，而主体则是一色的葱绿，虽然头发的造型刻画得还是颇为不错，但还是令人颇感遗憾。

绝对领域



说道初音的萌点，那绝对领域是绝对少不了的，过膝长靴包裹下的两腿曲线匀称，绝对领域量刚刚好，靴子与绝对领域交界处大腿的轮廓处理也非常到位。配合略为扬起的裙摆绝对是秒杀一片啊。

小 KK



有一段时间大家一直很热衷于讨论初音酱的胖次究竟是怎样的，其中条纹无疑是大家最为青睐的款式。可惜这只初音穿的是纯白胖次，是不是让一些条纹控失望了呢。不过就算款式普通，但无论是胖次的边缘与缝合线处的纹理，以及被它勾勒出的臀部曲线都非常细致。

综上所述，这款初音 Tony ver. 的手办造型很好地还原了 Tony 的原画，把初音的活泼动感体现得淋漓尽致，地台设计也颇有特点。从细节上来说服饰的纹理自然，整体没有明显的溢色情况，分模线也很好地被隐藏了起来，虽然在双马尾的处理上留下了一定的缺憾，但整体来说还是近期手办中的一款值得入手的佳作。

悲剧



在评测要结束的时候发生了杯具，初音酱的发饰不幸被碰断，手办毕竟还是很脆弱的，大家要好好照顾受伤的“妹子”们，不要发生类似餐具啊。555

例大祭8 同人游戏清点排雷

REITAISAI GAME

■作者/水雨月☆冰璃（蓝天使制作组）

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play！

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方廿四 · Solar Terms』
作者：冰冻青蛙 出品：正经同人
www.doujin-battle.com

Reitaisai 8

相对于往年的例大祭，今年的例 8 可谓是多灾多难，由于 11 区发生了大地震，导致例大祭不能照常在 3 月举行，而是延期到了 5 月 8 日。在这期间，有不少原本打算在例大祭 8 首发的同人游戏，都先行开通了贩售渠道，而神主也提早在自己的主页上公布了东方第 13 作『東方神霊廟』的体验版下载。大概是因为这些原因，使得 5 月 8 日延期举行的例 8 显得风平浪静，因为大家最期待的游戏已经都出来了，所以大部分人也不再关注例大祭 8 这个展会本身。

今年的例 8 上的同人游戏新作数量也确实是屈指可数，本来参加的根本就没有几个，再加上由于 11 区最近限制的很严，导致一些拥有资源的大手们不再放流，这就让本次流出的同人游戏资源数量更加的稀少。于是这种情况也苦了在国内等待着例 8 资源（尤其是等待着同人游戏资源）的玩家们。不过尽管如此，本次的例 8 上除了东方正作以外，也有几个素质不错的好作品哦。好了，闲话少说，既然已经开这个专题坑了，接下来笔者就来清点一下本次例 8 上素质还过得去的同人游戏新作吧。

高关注度作品 重点评测：

東方スカイアリーナ 幻想郷空戦姫

游戏容量	约 600MB
游戏类型	3D 飞翔动作类



这个作品应该算是本次例 8 上除了东方正作『東方神霊廟』以外最引人注目的同人游戏了。开发团体是 area-zero（领域 ZERO），这个同人团体是由 FLY-SYSTEM「飛翔システム」最初以‘延续 MAGIC BATTLE ARENA’的开发为理由分离出来的一个新团体，不过在现在看来，这个当时公布的理由也仅仅是给社团分裂而临时找的借口。实际上，现在由领域 ZERO 开发的新作数量，已经超越了原来的本家 FLY-SYSTEM 的作品数量，如果包含当初制作组分裂的时候划归到领域 ZERO 的『マジカルバトルアリーナ』，他们的作品数量已经有三个，分别是『マジカルバトルアリーナ COMPLETE FORM』（在领域 ZERO 刚从本家分离出来不久后，他们就匆忙推出的疑似 MBA 最终完成版的新作，而现在看来这个没什么诚意的版本确实就是 MBA 的最终版）、『東方スカイファイト』和本次例大祭 8 的新作『東方スカイアリーナ』。而回望 FLY-SYSTEM 的本家那边，现在唯一剩下的作品就是在 MBA 之后评价不怎么好的『エレメンタルバトルアカデミー』，所以从这些方面来看，也可以看出两个团体之间微妙的关系。

说完了制作团体，再来说说这个作品本身。



『東方スカイアリーナ』的主要特色在于在天空中进行绚丽的战斗和华丽弹幕之间的对战，当然除了这些以外，游戏还新增加了一个最重要的系统，那就是游戏的整个战斗过程是和歌曲联动的，所以玩家必须要根据战场上歌曲的张力变化（激烈程度）来把握战局和改变战斗策略，因为歌曲的变化可以影响到当前战场上角色的能力和技能，不同的歌曲张力，角色的能力和可使用技能也会发生变化。于是从很大程度也可以说，一首歌曲的节奏和张力很可能会让整个战场上的战局发生逆转，使最终的胜负产生戏剧性的变化。所以要在这个游戏中战胜对手，除了熟练娴熟的操作技巧之外，还需要选择自己擅长的歌曲作为游戏对战时的背景音乐，一首你擅长的曲子，可以让你在整个战局中彻底压倒对手，取得绝对的胜利。当然，游戏除了自带的曲目之外，还提供了把自制曲目导入游戏的功能。不过由于本作中的曲子并不仅仅是作为对战的背景音乐使用的，而是会影响甚至是彻底改变整个战局的关键性因素，所以这个导入功能就是面向上级者的功能了，因为除了导入音乐外，还要对应进行乐曲的节







奏和张力设定。这个系统设计的好坏先不谈，就系统本身已经能让很多刚接触游戏的玩家完全摸不清头脑了。至少笔者进入尝试过游戏很多次，在发现自己的角色除了移动外的其他行动都严重不听自己使唤之后，就基本上放弃了。

其实制作组自己心里也应该清楚，不是每个玩家在开始游戏之前都会去看那些制作团体写的密密麻麻的出招表的，很多玩家都是直接进游戏开打，所以游戏的可上手度才是能够被玩家广泛接受的最关键因素。至于本作设计的这个莫名其妙的系统，怎么说呢，战斗与歌曲联动这个设计，新颖是绝对算的上，不过这个设计绝对不会是一个优秀的设计，甚至可以算是很败笔很鸡肋的设计。也正是因为这个系统，让一个3D动作对战游戏本应该有的平衡性、策略性和爽快性几乎同时消失得一干二净。最后能让玩家看到的，只是一个操作别扭、角色不听使唤、让更多新手玩家不知所措最后放弃的失败作品。而且笔者在之前的专题文中也曾经多次介绍过FLY-SYSTEM和领域ZERO这两个同人游戏制作团体，也多次提到他们制作的游戏最大的缺点就是操作的手感（爽快度）和玩家的上手度。而领域ZERO连很基础的操作手感和玩家上手度都把握不好，在本作中却新加了一个根据战斗音乐来改变角色能力和技能的系统，这很明显是还没学会走路就想开始跑的行为了。

其实『幻想郷空戦姫』在游戏发布前，提前公布的信息和发布的动作试验版都获得了玩家较高的关注，尤其是游戏绚丽多彩的超华丽对战画面更是引起了玩家的期待，但是实际发布后的反响，似乎和这个团体除了MBA以外的其他作品一样，一如既往的不太好。这也印证了即使画面华丽、音乐动听，没有好的系统、操作感和上手度也一样是空谈。

这个道理向来能得到FLY-SYSTEM和area-zero这两个同人团体的印证，他们做了这么多的作品，结果评价和实际游戏感觉最好的依然只有当初的第一作『魔法少女武斗祭』，究其原因，很可能是因为他们后来心浮了，急于想展示自己的创新能力和与众不同的精神。这个想法本身并没有错，不过连走路都还没学会，单纯去为了创新而创新肯定就会失败了，

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方廿四·Solar Terms』
作者：兔子督NEKO 出品：正经同人
www.doujin-battle.com





况且，他们这次所做的创新，本来就是一个失败的设计。不过毕竟是同人游戏，即使是没人敢用的失败设计也可以用来一试，而这也是 area-zero（领域 ZERO）现在正在做的事情。

当然这个游戏失败的设计之处其实不只是游戏的系统和操作，还有每次进游戏之前那让人如同等待了好几年一般的漫长 LOADING 时间。果然领域 ZERO 和 FLY-SYSTEM 是一家啊，自从 FLY-SYSTEM 从『エレメンタルバトルアカデミー』开始，在作品的开头加入了极其漫长的 LOADING 以后，领域 ZERO 也跟着学，把他们的作品也加上了漫长的 LOADING。好吧，其实开始的时候的 LOADING 还算正常的现象，但你们也不能把游戏中所有要 LOADING 的东西都放在游戏开始时一次载入完啊，想要增加游戏中流畅性的想法可以理解，但是开头的那个漫长的读取过程还真不是普通人类所能够忍受的。至少笔者认为，比起现在开头那种地狱级别的等待时间，还是在游戏中途 LOADING 要更好。不知道制作组对这个问题是怎么想的，或许他们就根本就没有在意吧。玩家对于一个游戏的兴致和热情是有持续时间的，而这个作品每次进入游戏之后那漫长的读取时间，就足以完全抹杀掉大部分玩家对于这个游戏的热情和爱了。

说了这么多游戏的缺点和败笔之处，最后说点优点，游戏中华丽的特效和画面和高水准的东方人物造型设定，相信都不用笔者再说什么了，这些尝试过本作的玩家都会知道。除此以外游戏的亮点还有音乐部分，的确是很用心，制作阵容也很强大，像六弦アリス、Crest、5150、LC:AZE、Sound Online、SOUND HOLIC、趣味工房にんじんわいん这些原创或者东方同人音乐界的大手制作团体和制作人都有参与本作音乐的制作，主题歌『SKY HIGH』就是由六弦アリス负责的，对应的东方原曲是『少女綺想曲 ~ Dream Battle』。

其实本次除了发布了游戏本体之外，制作方 area-zero 也同时公布了游戏的原声 OST『東方空宴歌 sideA&B』，这个 OST 的制作水准还是很高的，所以建议玩家即使觉得游戏太烂玩不下去，也至少要听一听本作的 OST，至少音乐部分，制作方还是比较用心的。其实平心而论，『東方スカイアリーナ 幻想郷空戦姫』的诚意还是有的，而在完全熟悉它了游戏系统和掌握了它的出招结构（包括出招表）之后，还是能在游戏过程中感受到一些爽快感和成就感的，只不过，能坚持到完全熟悉本作的玩家并不会多，其原因不在于玩家，而是因为本作就是一个被各种失败的设计、糟糕的操作感和上手度毁掉的游戏典型。

幻想少女大戦妖 体验版

游戏容量	约 200MB
游戏类型	SLG

『幻想少女大戦妖』由さんぼん堂这个同人游戏制作团体制作，是系列东方二次同人 SLG 作品的第二作，例大祭 8 上推出了体验版。第一作是制作组在 C78 的时候发布的『幻想少女大戦紅』。『幻想少女大戦妖』虽然是体验版，但也是可以继承前作的存档的，并且官方给出了详细的方法，前作任意一个版本的游戏存档，都可以被这次的续作继承。

『幻想少女大戦妖』除了沿用前作的素材以外，也追加了 4 首新的 BGM，重绘了游戏中的图片，而且据说对机器配置的要求也似乎有所降低。另外本作的故事从体验版来看似乎是走的『风神录』的路线，游戏流程似乎包含两条线路，在体验版中共通的路线占游戏的绝大部分，到第 18 话的时候出现剧情分支，虽然在第 19 话就又合流了。不过最后在体验版结束的时候，故事还是兵分两路进行的，把之后的悬念留给了正式版。

早苗在游戏中大活跃，喜欢早苗的玩家可以看到各种欢乐的故事展开。而且通过本作的标题效果和‘妖’字来判断，故事剧情或许和妖怪之山有着密切的关系，当然这个观点在现在也仅仅是推测而已，真正的故事要等到正式版中才能见分晓。现在的体验版仅仅包含了一小部分的故事，相信对于喜欢这个游戏的玩家，非但不能解渴，而且会越玩越渴。

『幻想少女大戦』这个系列的素质想必不用笔者多说，制作方也是非常认真地对待整个作品。而且预定会将其制作成一个完整的系列，本作不是第一作，也不会是系列的最后一作，以后也应该会长期保持着稳定的新作发表姿态，所以对于喜欢『幻想少女大戦』的玩家，可以不用太过着急，慢慢等待着这个作品的更新和后续内容，相信慢慢地去享受游戏，也会是一个快乐的过程。







图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『⑨的躲猫屋』
作者：AS109 出品：正经同人
www.doujin-battle.com

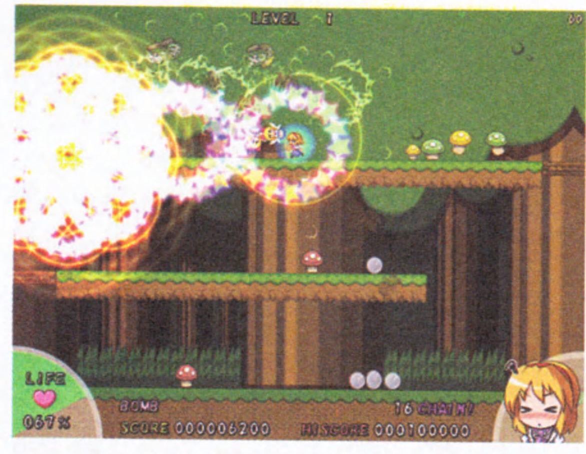
endless alice crysis 爱と毒薬

游戏容量	约 50MB
游戏类型	ACT

『endless alice crysis 爱と毒薬』是由 LION HEART 制作的以东方 PROJECT 为基础进行二次创作的同人游戏。说起 LION HEART 这个团体，想必大家都应该不会陌生，他们之前制作过『东方烈华传』和『Mystical Chain』这两款国人比较熟知的同人游戏，都是以东方为主的二次同人创作。其实他们从建立开始就是这样，直到现在也没有制作过其他题材的游戏，非常专注东方。

『endless alice crysis 爱と毒薬』也有过前作：几年前，LION HEART 曾经出过一个『ENDLESS ALICE』的作品，当时的游戏和现在的新作一样是以爱丽丝作为主角。此外，还有出过一个叫作『ENDLESS MARISA』的作品，自然也不用笔者多说，是以魔里沙为主角的东方二次同人游戏。

虽然出了这么多作，但是该系列名气上远没有 LION HEART 的其他作品大，因为它本身就是一个超小品类的作品。而且从游戏标题的



ENDLESS 也基本能看出这个游戏的特性，在玩前作的时候，被蘑菇海神马的淹没也是完全正常的状况。本次的例 8 新作比起前两作，又对系统做了新的调整，去除了以前作品带有的选择关卡的模式，更改为闯关模式。在本作中，你要操纵爱丽丝来打败蘑菇和魔里沙，而且本作鼓励玩家积极攻击，长时间不发送攻击的话可是不行的哦。从整体上来讲，这是一个很欢乐的游戏，而且新作的华丽程度也提升了不少，值得大家尝试。对抗满屏幕的敌人的时候可是非常爽快的哦。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『⑨的黎猫屋』
作者：AS109 出品：正经同人
www.doujin-battle.com

もっと!? 不思議の幻想郷 plus -The Dungeon of Dreams and Magic-

游戏容量	镜像约 500MB
游戏类型	风来西林类迷宫探索 RPG



这个作品是 AQUA STYLE 在例大祭 8 上推出的『不思議の幻想郷』系列的最新作，相信很多熟悉这个团体或者玩过这个系列的玩家的第一反应就是：骗钱系列又有新作了？好快！……会有这样的评价也不奇怪，因为这个『不思議の幻想郷』在当年推出了非常华丽（主要是那个动画片头太赞了）的第一作以后，就成为了 AQUA STYLE 的一个大坑，而且这个系列推出新作的速度是出奇的快。不过新作快归快，是否是骗钱属性其实还真不好说，因为笔者感觉这个团体至少还算是一直认真的在做。

这次例 8 上推出的新作可以算得上是一个彻底的、完全的外传性质的作品，新增了大约 10 个左右的新洞窟场景可供玩家去探险。而且追加了新的人物形象和新的玩法，不过其实这些追加的新要素都不算是重点，本次 AQUA STYLE 的口号是‘丝毫不放过人气旺盛的东方正作’，游戏除了包含一个外传性质的 PLUS 篇章之外，还包含有附送 TRACK，附送 TRACK 中包括了『Plus ＆ alpha Original』、『夢と魔法の国　小さな小さな賢将』、『こだまでしょうか？　門前の妖怪小娘』、『幽玄道士は見てたよ　リジッドパラダイス』和『画竜点睛 CallMe(Original)』这 5 首曲目，相信眼尖的玩家从这些曲目的名字也能一眼看出来，这些曲目都是东方最新的第 13 作『東方神靈廟』的 ARRANGE 曲目，所以这次比起游戏的 FAN DISK，这张包含 TH13 ARRANGE 曲目的 CD 显然要更吸引目光。

AQUA STYLE 是本次例 8 上第二个有东方第 13 作的 ARRANGE 曲目的团体，而第一个 ARRANGE 东方第 13 作曲目团体为 Smalt Erz，推出的专辑名称为『空想小路へようこそ』，正是因为地震导致例大祭 8 延期，东方新作体验版提前放出，才给了这些团体机会。相信抛开曲目本身的质量不谈，能最速 ARRANGE 东方新作曲目，这本身已经可以成为一个值得关注的焦点了。至于游戏，有很多玩家看这个系列出了这么多作，都觉得为神马它到现在还能出下去。其实抱有这种心态的玩家不妨认真去玩一下，这个系列在各个方面都做的非常有诚意，而且里面对于东方里人物角色的描绘也是美到了极致。当然鉴于极其折磨人的那个风来西林式游戏系统，能让多少玩家坚持下去就是另外一回事了……







SMASH TOUHOU

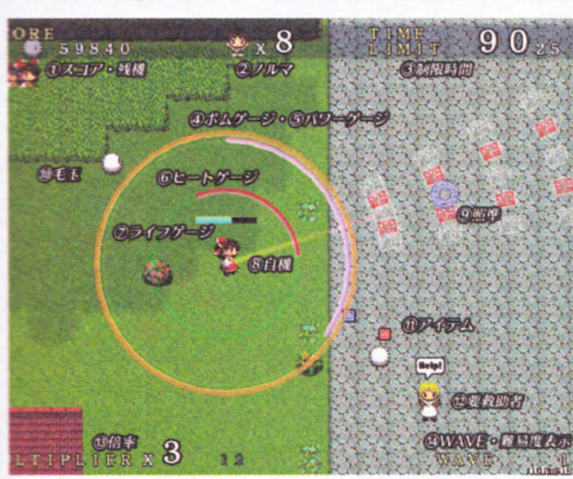
游戏容量	约 100MB
游戏类型	全方位 STG

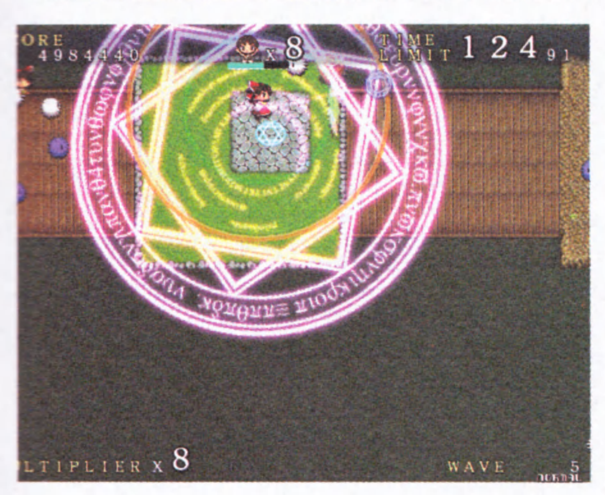
由 D.N.A. Softwares 这个老牌的同人游戏团体制作的东方二次同人游戏作品，号称是自「神魔討綺伝」以来的全方位 SHOOTING GAME，玩家需要使用键盘来完成自机的移动，用鼠标锁定敌人方向并进行射击，官方介绍中说这是一种全新的游戏体验（实际上有没有大家可以自己进游戏试试）……

剧情方面，幻想乡由于「毛玉」这种生物的过度增值（怎么又是毛玉……）而造成了异变，而为了去拯救在村落里的人们，博麗霊夢和村落的守护者上白沢慧音开始了解决异变的行动。整个游戏总共有 10 面，包含了从 EASY 到高难度级别的挑战，当然通过了全 10 面的关卡之后，还可以去挑战更高的难度。值得一提的是，貌似 ZUN 有为本作提









供了曲子……不过真的不知道神主又是怎么心血来潮和D.N.A. Softwares搅上基了。很多玩家表示就是为了神主提供的曲子也要玩穿全关卡，不过游戏本身的素质能否能让他们坚持到最后就是另一回事了。

虽然D.N.A. Softwares是一个成立时间很早也非常有名气的同人游戏制作团体，不过最近几年他们推出的同人游戏作品的实际素质却让人不敢恭维，所以哪怕这次是有神主提供音乐，也只是个赚人气的噱头而已，真正的游戏素质究竟是好是坏，各位读者们还是自己去尝试一下吧。

其他例大祭8同人游戏重点评测：

恋々幻想郷 & オリジナルサウンドトラック

制作团体 · BOXELL

恋々幻想郷 オリジナルサウンドトラック

游戏简介：本作是花扎类型的对战类游戏。在对战中，我方和敌方都能使用独特的能力。我方有霊夢、魔理沙、阿求三个主角，游戏的流程分为ADV部分和对战部分，除了对战以外也是一个注重故事的作品。

超速少女 ～Hypersonic Speed Girl

制作团体 · disfact



游戏简介：超高速回避横版STG，以幻想乡的新闻记者射命丸文作为游戏的主角，讲述了其为追踪神秘之光而在天空中调查的故事，本作强调躲避元素，在游戏过程中躲避障碍物也是一大重点。而且制作方宣称游戏的超高速特性是前所未有的，属于STG游戏领域的创新。从画面来看，游戏制作的相对比较认真，值得尝试。







幻想探索にとろいど！

制作团体 · ですのや☆

游戏简介：以河童作为主角的游戏，游戏类型为ACT，游戏的目的主要是探索洞窟，最终寻找并打败每个洞窟内的强力BOSS。由于游戏的操作非常简单，所以绝大部分玩家都可以轻松上手享受游戏。像这种小品级的ACT游戏，如果深入去玩的话，也依然会有很高的乐趣。

总结：

嗯，本次例大祭8的同人游戏扫雷文到此就结束了，或许大家感觉本次专题介绍的同人游戏太少了，那也没办法啊，因为原本这次例8上的同人游戏数量就是屈指可数的，笔者感觉值得介绍的都已经介绍了。啊，对了，除了例8的游戏以外，黄昏フロンティア的新作『ダイナマリサ3D』已经出来了哦，这个作品是在COMIC1☆5上首发的作品，相信大家也都知道这个游戏的分量了。嗯，与游戏分量对应的是这个游戏的配置也绝对不低，对显卡的要求尤其的高。对自己的电脑配置有信心的读者们可以打开本期杂志的光盘试试游戏。那么各位读者们我们以后再见吧（例8的坑真不好填啊……）！

将她的命运改写

——KEY社11年度大作『Rewrite』发售前瞻

文/windchaos、星野恵瑠

STAFF

发售日 2011年6月24日
制作 – Key
企画原案？原画 – 樋上いたる
剧本 – 田中ロミオ、竜騎士07、都乃河勇人
音乐 – 折戸伸治、麻枝准、井内舞子、細井聡司、水月陵
CG – しのり？、Na–Ga、餅介、田山みにも
背景 – 鳥の
质量控制、监修 – 麻枝准
moive 制作 – RMG
动画制作 – WHITE FOX / 动画監督：田中基樹

Rewrite
リライト

由于日本大地震的原因，Key社万众瞩目的新作『Rewrite』的发售日从原定的2011年4月28日延期到了6月24日，相信各位拿到本期杂志的时候离游戏的发售日已经不远了，在等待着将她的那个命运改写之前，让我们再一次将『Rewrite』发售前的信息进行一些汇总。



愚人节不愚人，新OP新角色有木有

众所周知『Rewrite』的企划公布于2008年的4月1日愚人节，这段逸话之前2DM中也曾多次讲过不再过多描述了，或许是喜欢上了在愚人节发布重要信息，今年的愚人节Key社的官网也进行了重大更新并一口气公布了好几个『Rewrite』相关的信息。

这一定是假的！我家的Key不可能这么燃！当4月1日早上笔者第一次看到『Rewrite』官网上公布的这个新OP的时候笔者不禁这么感叹！由于OP燃系的曲风，KEY社直接邀请了因为演唱特摄歌曲而出名的サイキックラバー来献唱，在新OP中我们可以看到天王寺等主角一个个能力爆发，发先不提拿着日本刀的露西亚，毕竟Key系的作品中也不乏类似『Kanon』中的舞以及『Clannad』中的智代这种武斗型的角色，但是拿着双匕首的静流、释放"黑魔法"的魔女朱音、拿着长棍的千早，在学校体育馆中被敌人搓出的火魔法狂轰而一路狂奔的天王寺和小鸟二人、森林中的精灵、与类似古龙种的战斗……Key你是肿马了Key！









这个世界一定是不真实的吧！感性告诉各个键子这只是一个愚人节的玩笑，但是理性又告诉我们这就是『Rewrite』世界的真实！先不管这个世界上有没有公司会为了应付愚人节而请White Fox专门制作一个愚人节版的OP，由于此前『Rewrite』的企划就是在08年愚人节公开的，因此大家对这个新OP充满了期待！直到第二天，Key社官网上还未撤下新的主页和新的OP，各位键子终于知道了这就是『Rewrite』的真实。

关于『Rewrite』的剧情介绍以及分析会放在稍后的试玩版介绍中一同进行，不过在此之前有必要介绍一下游戏的第六位女主角，也很有可能是游戏的真女主角篝。今年4月1日打开官网之时，各位键子都惊讶地发现在那句熟悉的"能够改写吗？将她的命运"的台词消失后，出现的不再是一如既往熟悉的女主角神户小鸟的脸，而是月光下身着黑色外衣的银发短发少女——篝。这时我们才知道之前一直被Key社骗了，原来要改写的命运的"她"指的不是小鸟，而是这个真女主角篝。

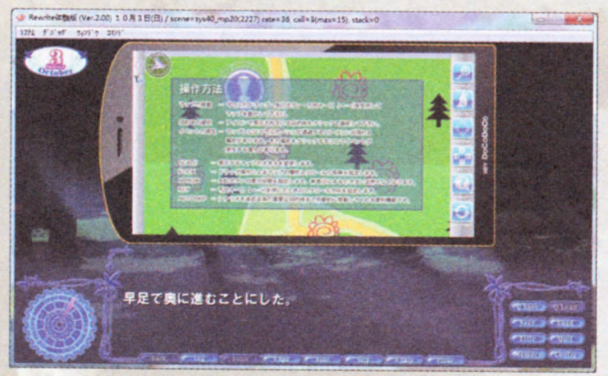
稍后发行的『电击G's Magazine』5月号上进一步公开了这名新角色的信息，同时我们也知道了篝的声优是近来拥有超高人气的花泽香菜。樋上大妈在杂志中表示从最初动笔画篝的时候就决定了要采用香菜配音，同时这位在白与黑的雏菊盛开的某丘陵上，独自一人伫立的少女篝又被称为"键"的存在。已经有很多键子在脑补每通完一个女主角的线路之后标题上面的这位女主角就会隐去，当树下所有女主都隐去之后标题就会变成月光下篝的身影然后开启游戏的『Rewrite』线进入True Ending路线。至于具体的细节会不会同我们猜测的一样，就只能等到游戏发售才能知道了。

『Rewrite』试玩版以及人物介绍

或许是为了平复地震延期（虽然大家都知道地震只是一个借口）对玩家造成的影响，Key社在3月23日宣布游戏延期之后，紧接着就在3月26日在官网发布了第二版的试玩版，这个超长的试玩版已经相当于游戏的序章了。试玩版的内容从10月3日的剧情一路推进到10月16日，除了一些关键的分支选项被封印之外可以看做是游戏正式版中序章的内容。试玩版的剧情讲述了各个女主角是如何被男主角天王寺瑚太郎拉进超自然研究会的剧情，和第一版试玩版相比，第二版新增了大约两小时长的剧情，从新的试玩版中我们可以看到第一版中没有提到的班长和静流加入超自然研究会的部分。接下来让我们从游戏的系统以及试玩版中每个女主角的故事，在游戏发售前对『Rewrite』进行一下温习。

说起『Rewrite』的系统就不得不提一下这次核心的Mappie系统。从『Little Busters!』开始，Key社就尝试着在游戏中加入一些小游戏来增强游戏的趣味性，无论是LB中的棒球小游戏还是对战排名游戏都能给玩家在进行游戏中带来不少乐趣，如果只想专心体验剧情的话也可以关掉这些小游戏。而在『Little









Busters!EX』的沙耶线中，迷宫探索和射击游戏更是跟整条沙耶线很完美地融合在了一起。至于这次作为『Rewrite』的核心系统的“Mappie 系统”应用方面（也可称为 GPS 系统，笔者更喜欢把这个叫做把妹逛街系统 =v=），在第一版的试玩初始就有男主角瑚太郎在森林中寻找女主角小鸟的剧情，通过瑚太郎手中的 Mappie 一路上引发地图上的 Event 最后找到小鸟。而第二版的试玩中又新增了带人 Mappie 系统，说白了就是跟不同的女主角压马路……不对，应该是压学校和压森林。先不管压的到底是什么，反正玩家需要通过瑚太郎带不同的妹子游街，然后在地图上刷出各个不同的 Event 和选项来对剧情的走向进行影响。

看完了游戏的系统，再来通过试玩版的剧情进一步来了解一下本作的前 5 位女主角。神户小鸟是『Rewrite』中第一个登场的女主角，早在游戏开始第二天 10 月 3 日晚上，男主角瑚太郎就奉命去寻找小鸟了，而男主角居然能准确猜出小鸟在森林里面倒也真的不愧是青梅竹马啊。可是，这个头一天刚在森林睡了一天的小鸟，居然第二天也能因为睡得太死而上学迟到。在那之后小鸟 5 日帮助瑚太郎寻找魔女，6 日顺着瑚太郎的心意用自己的便当和男主角的豆沙包交换，9 日还帮助瑚太郎布下让露琪亚吃下传说中的激辣便当的陷阱，甚至替瑚太郎说好话让露琪亚愿意原谅瑚太郎，此外还几乎每天都陪着瑚太郎去参加超自然研究会的活动。小鸟的剧情的一个高潮之一应该是 10 日星期天的一场剧情——这一天几乎一整天都是瑚太郎和小鸟的剧情，内容是小鸟为了瑚太郎在阳台上种了很多植物，并且把这个阳台称作 Little Forest。事实上小鸟因为这个阳台而从瑚太郎的父母那儿得到的钱比瑚太郎自己的生活费还高。

另外一个高潮是 15 日如果玩家选择找小鸟的话，还能看到小鸟的另一段剧情，就是小鸟作为“让我们增添绿色吧”委员会的“吉祥物”，治愈各种植物的能力简直如同天使下凡一般，以至于在这个委员会里面小鸟就像公主一样拥有极高的人气。最后一个小捏它是在试玩版 Ver2 最后一天 19 日拍摄 CM 时，如果玩家选择拍性感场景的话，还能领略到小鸟搔首弄姿的声音哦。

凤千早是本作第二个登场的女主角，游戏开始第三天的 10 月 4 日就以传说中的“转学生”这样一种集众多不可思议于一体的身份登场。但是千早的登场非常曲折，她本来应该在 4 日被介绍给全班，可是她竟然因为迷路而没能按时赶到学校，而第一个遇到千早的是中午偷偷翻墙出去在路上偶然看到吊到树上的她的瑚太郎。于是因为各种原因，千早被介绍给班上的同学已经是第二天 5 日的事了。同时也因为初次见面瑚太郎并没能给千早留下一个好印象，想要打破这样的僵局的瑚太郎从 6 日开始几乎每天早上第一次见到千早的时候，都会说一个关于电影名称的冷笑话。此外 6 日还有一个千早的 Flag，如果连续两次扶住要摔倒的千早的话，那么就能解开 7 日下午和千早一起放学并给千早介绍风祭市的事件。通过 6 日的这个 Flag，玩家可以知道原来千早和朱音原本就认识，因此千早就自然而然地加入了超自然研究会。在超自然研究会 14 日的一次寻找“槌之子”的活动中，千早利用自己过人的怪力成功抓出来一个利用假的槌之子想要钓出真的槌之子的人。17 日瑚太郎的自由寻找捏它的活动当中如果找到千早也可以让千早跟着瑚太郎一起在风祭市里面寻找各种捏它。

第三个登场的女主角是中津静流。10 月 6 日瑚太郎因为在过道奔跑而被担任风纪委员的



静流叫住，并被要求和她一起吃午饭。相信大多数人第一眼看到静流的人设的时候，会因为眼带的缘故觉得她是个典型的三无角色，但事实上静流虽然的确有些偏无口，但是感情以及表情却非常丰富，这个反差是静流身上的萌点之一。在8日的时候瑚太郎发现了正在庭院里看向日葵的静流，而就在瑚太郎接近静流的时候却发现西九条老师也一直在偷窥这边。后来西九条老师总是想找机会抱住静流，但是非常敏感的静流总能在西九条老师得手之前闪开。15日正在超自然研究会的活动室里更新博客的瑚太郎意外发现静流会读唇术，因此静流答应在超自然研究会帮助瑚太郎。

就在两天之后的17日，在瑚太郎的自由寻找捏它的活动当中，如果找到静流同样也可以让静流跟着瑚太郎一起（但是静流或者千早触发了一个人就无法触发另一个人）。利用静流的读唇术，相信玩家能在这次活动中发现不少好玩的捏它。同一天晚上因为一起事件，瑚太郎会再一次在拉面店遇到静流，吃完面送静流回家的瑚太郎发现静流的家非常冷清什么都没有。最后的19日如果选择拍性感场景，还能领略到静流完全没有演技的声音。

静流之后登场的是此花露琪亚，露琪亚的登场非常晚，游戏开始了将近一个星期之后的10月7日才第一次登场。当时是在学校食堂，想要用激辣葩绯捉弄吉野的瑚太郎发现自己点的那个激辣葩绯意外地被送到了露琪亚的手上，而露琪亚竟然毫无反应地将这个激辣葩绯全部吃完了。不敢相信自己的眼睛的瑚太郎为了确认而在之后试舔了那个葩绯，虽然证明了它的确是激辣的，但是露琪亚却误认为瑚太郎有变态情结而揍飞他，这件事不仅让露琪亚对瑚太郎的印象惨淡，瑚太郎也因此得到了“舔女生的碗的男生”的称号。

为了看到露琪亚怕辣受不了的表情，瑚太郎前后又让露琪亚吃了三次激辣的菜单，可是每一次露琪亚都面不改色地将它们全部吃完。其中第二次在小鸟的帮助下瑚太郎虽然曾成功让露琪亚改变了对自己的看法，但自己却又在不久之后再一次打破了那个看法，因而瑚太郎的称号也一再升级。除开不怕辣，露琪亚还有一个特点就是随时随地都带着手套，为了揭穿手套的秘密，18日瑚太郎尝试了多次把手套弄脏的方法，但是每一次露琪亚都能迅速换上新的手套。同样是这一天，发现静流和瑚太郎一起都加入了超自然研究会的露琪亚出于想要保护静流的目的也自告奋勇加入了这个研究会。最后的19日如果玩家选择拍性感场景，还能体会到露琪亚的害羞和爆发。

作为超自然研究会的会长，千里朱音是最后一个登场的角色，但实际上，作为本作最为关键的人物之一，朱音其实很早就有登场的蛛丝马迹了。瑚太郎3日晚上找到小鸟那天开始就每天晚上都会做奇怪的梦，想要解决这个问题的瑚太郎意外得知了拥有“学园的魔女”这个称号的超自然研究会会长，于是从5日开始就带着小鸟一起想要找她。7日下午做完了魔女给他留下的调查问卷之后，被告知要求当天晚上12点从指定的地点潜入学校，于是终于在7日的半夜，朱音正式露脸登场。

本着想要解决噩梦的心情，瑚太郎从魔女那儿得到了一些奇怪的护身符，条件是瑚太郎必须加入超自然研究会，结果当天晚上瑚太郎真的就能够安稳地睡觉了。第二天瑚太郎兴奋地把这件事告诉朱音时，朱音却说自己根本不相信这些，所谓超自然都不过是被夸张的低概率事件而已。为了证明超自然现象真的存在，瑚太郎逐渐开始了真正的超自然研究会的活动——寻找未确认动物（如槌之子）的存在、动笔写超自然研究会的网络日志等等。16日，如果玩家选择“两边都没有心情”的话，则能和朱音一起在学校外面吃饭……



在变革中寻求超越？后LB时代的Key你伤不起？

以上就是试玩版的剧情梗概，不知各位键子是不是有点新的感觉呢？其实在LBEX之后，Key社发生了很多变革，从LBEX沙耶线之后麻枝准的封笔到08年愚人节『Rewrite』的公布，再到麻枝准又是剧本又是音乐全心投入去搞原创动画『Angel Beats!』还把自己搞到病倒(关于这个话题，请看下期的『Angel Beats!』补遗专题)，其实总结下来就是一个不争的事实，社内大魔王的接班人都乃河太不给力了！所以这次樋上大妈提出自己的企划后想到的是邀请自己的偶像田中罗密欧而不是指望社内的都乃河，最后还顺带把龙骑士07也一起拉入了坑，可怜的麻枝准接班人只能轮到给这两位接班人打打副手的份了。

从注入罗密欧和龙骑士这两个一点也不Key的新鲜血液，就可以看出Key社在『Rewrite』中寻求变革的决心，而第二版的试玩版中出现的Key的新Logo更是象征着一个新的开始。玩过试玩版的玩家可以很明显地感觉到罗密欧那充满Neta的日常描写与Key社以往作品的不同，而之前提到的愚人节不愚人的OP2那充满热血的战斗氛围也让人深深感觉到Key社在这部作品中寻求的改变。不过就算再怎么变，这几个人在Key的标准前面再怎么玩Neta玩燃，最后总离不开“泣”这个词的，相信在通了5位女主角的线路最后来到Rewrite线后玩家就应该在电脑旁准备好纸巾了。(『Rewrite』是全年龄的，这句想歪的给我去面壁！)

另一方面从剧本的“分量”上来看『Rewrite』也大有超越LBEX的气势，之前曾公布『Rewrite』的剧本量大约介于LB与LBEX之间，而从Magnet第42回『美少女ゲーム』(这回是不折不扣的Key特辑，标题是美少女游戏其实PartA部分是讲『Air』，PartB部分是讲『Rewrite』，Key看来塞了不少广告费)中可以得知这回罗密欧、都乃河、龙骑士三人共写了9000张的原稿……光从这“分量”就能够压倒LBEX了。

此外在Magnet的节目中我们还可以了解到『Rewrite』的剧本量如此巨大，和这次的Maggie系统有一定的关系。如果试过用工具测试自己『Clannad』游戏剧本完成度的玩家可以清楚地理解每个细微的选项变化对于剧情中一些事件以及对白的影响，以及在『Clannad』中剧本完成度达到100%是多么不可能完成的任务，事实上很多人通完3周目TE剧本完成度也只有80%左右。

说来这次的『Rewrite』剧本也给人这样一种感觉：用都乃河自己的话讲每个角色在不同路线上都能看到不同的面孔。以往的GAL都是从共通线进入某个角色的专属线之后，接下来只能看到这个路线角色的情感变化而其他角色在这条线中就酱油了，而擅长描写亲情和友情的Key剧本中倒是经常能在专属路线中看到更多的角色间的互动。以往比较多的形式就是选室友选队友之类的选项，而『Rewrite』中可以理解为每个角色在每条线中的细腻变化都通过分支表现了出来，当然这对于剧本量来说就不止是一个数量级的提高了。





游戏初回7大特典，各类周边蜂拥而至

游戏还没正式发售，Key已经急着公布各类周边的发售情报了，『Rewrite』的OP2发售日期定为5月27日售价1,050日圆，就连第一弹的广播剧发售日期也订好了6月24日。如果说这两个各位键子还表示钱包可以接受的话让我们再来看看『Rewrite』的NotePC。通常版的售价148,000日圆，朱里版的售价248,000日圆，两个版本的PC都有官方痛制的外壳，『Rewrite』的系统音，以及内置壁纸。不同的是内置壁纸通常版的是9张而朱音版的是16张。此外朱音版的PC还有樋上、折户、都乃河的签名。反正这笔记本电脑笔者1年的稿费也买不起，还是等人把系统音提取出来好了（逃

比起这些望眼欲穿的周边还是官方初回限定版更厚道一点，这回『Rewrite』的初回特典包括官方设定书『「Rewrite」of the Life』、原声集『Soil』、三种装饰用的贴纸、天王寺和小鸟的配音CD、Weiβ Schwarz的三张卡片、Lycee中静流的卡片，不过各个店铺的首发特典是不同的抱枕套，会有勇者为了集齐不同的抱枕套而让老板来三份吗?



结语

面对Key社三年磨一剑的大作，相信所有的键子都已经在电脑前摩拳擦掌等待着将她的命运改写了。而『Rewrite』又是否能够将Key社的命运改写成为又一部载入GAL史册的作品呢? 让我们拭目以待，等待着6月24日的到来。最后感谢Keyfc的zero4君在百忙之中对此文的勘误。▲



ITOU NOIZI

盛世“杂音”

——伊东杂音的奋斗史

文 / 完蛋了的国王

在“有图有真相”的著名日本女性插画师里，西又葵应该是当之无愧的曝光率第一人，那么谁是仅次于西又葵的“第二人”呢？我想恐怕是伊东杂音吧。这两人虽不是密友，却有着高调处事的相似性格，爱好打扮，喜欢抛头露面参加各种公众活动，甚至都对 COSPLAY 情有独钟过。但要论口碑，伊东杂音则要胜过西又葵一大截，这不仅是因为伊东杂音绯闻轶事很少，始终专注于本职工作，给人留下了勤勉的好印象，画风也没有被人耻笑为“千人一面”，而且更因为伊东杂音的代表作实在太著名，仿佛此人就是为大作名作而生的，超人气画师的光环始终盘旋在她的头顶，令她与“地下期”“黑历史”这些贬义词绝缘。但这些都不是事实，苦苦打拼的地下时期和不愿提及的黑历史都是一个画师成长的历程中必须经历的苦与痛，伊东杂音也不能豁免。她之所以能成为现在的伊东杂音，而不是随处可见的某个画师，与 ACG 业界两大黄金时代的开启有着密切的联系。





“百万身价”画师

从这期专栏开始，笔者打算选择一些成名已久的老牌画师来介绍，就在选材的时候，有两条有趣的新闻给了我启发，于是这期介绍的对象就锁定为伊东杂音。其实这两条新闻都与她有关，一条是关于前段时间发生的日本大地震，灾难发生后ACGN各界名人纷纷发起赈灾活动，画师们也拿起笔来，用自己最擅长的方式为灾区应援，伊东杂音创作了一幅凉宫春日双手合十祈福的手稿，想必很多人都看到过，让笔者感到有些吃惊的是，就连一直千方百计歪曲日本动漫产业现状的天朝传统报纸媒体都在有关地震新闻的栏目里第一时间刊登了她的这幅作品，与大家更为熟悉的鸟山明、井上雄彦的大漫画的应援图放在一起展出，而且居然准确地标注了“凉宫春日”四个大字（尽管其它作品都标注的是作者的名字，但至少报纸没认错团长）。但其实让笔者更为大吃一惊的是，伊东杂音亲笔手绘并签名的这几幅手稿，其中有一张团长、大萌神和1096三人合影的图片后来被拿到日本雅虎上进行无底价竞拍，最终拍出了100万3000日元的绝世天价，创造了一项纪录。之前高价拍卖的签名色纸（也就是彩色手稿）很长时间里一直被Key社和ケロQ社等几家公司的画师垄断，而且以女性画师居多，一般出席活动时创作的签名色纸可以卖十几万到四五十万日元不等，此前Key社当家画师樋上いたる大妈，以及她的接班人NA-GA的作品都曾拍出几十万的高价。但这次伊东杂音霸气的大幅刷新了之前的记录，一举达成了七位数。当然以慈善拍卖为名的话，有时候物品往往会大大偏离它本身的价值，买画师作品的不可能脱离玩家读者的这个宅群体，不会是随便哪里找来的煤老板或者房地产大亨，所以只能说日本宅圈的“傻多速”远远超出我们的想象，于是我们就且开玩笑说伊东杂音已经成为ACG业界第一位“百万身价”的画师了。

另一条新闻也是前不久才传出的，说的是今年5月27日举办的第二十一届全国图书交易博览会上，伊东杂音将会亲自到场为新出版的中文版『凉宫春日的惊愕』做签售。这个活动原本是天闻角川打算在国内打开知名度的一次普通商业宣传，能请到伊东杂音本人的确是牛逼，不过其实只要愿意掏钱，对方档期上也没冲突，请画师本人到场也没有外人想得这么难于登天。此事喜感就喜感在，这届书博会的举办地是在哈尔滨！记得在『凉宫春日』系列最火爆的那段时间，各种只要与团长沾边的东西都能吸引眼球，于是国内书商就搞出了一个山寨春日，叫『超越梦想一起飞』，有人就根据春日发音ハルヒ与哈尔滨的发音ハルビン相似这点恶搞出了一个同人形象叫凉宫哈尔滨，这个山寨形象在天朝和日本都曾经颇有些名气，差不多就像初音和变种的关系。这次伊东杂音在哈尔滨签售凉宫春日，不能不说是一种天大的巧合，同时也是一次绝妙的炒作。联系到几个月前公布的“这部轻小说真厉害！2011”年度榜单，伊东杂音“返老还童”般地在时隔三年以后重返画师部门TOP10的前列，靠的也是以『凉宫春日』为代表的一批旧作的影响力，说到底不管在国内还是日本，大部分轻度动漫爱好者，认识伊东杂音大多是通过『凉宫春日的忧郁』系列、『灼眼的夏娜』系列等少数几部大作，而且道听途说的居多。那么一个真实的、全面的伊东杂音应该是个什么样子？那就请耐心看完本文，待笔者娓娓道来吧。

“因为近啊！”

『灌篮高手』里有过这样一个情节，当陵南高中的田冈教练抱着对安西教练的谦卑和嫉妒，以及对流川枫的欣赏和渴望，却因为屡次遭到拒绝而几乎陷入绝望的这种复杂情感，用苦苦哀求般的眼神看着流川枫问他为什么选择湘北而不选择陵南时，流川枫飒爽地回答了这么一句：“因为近啊！”是的，因为近，有时候近就代表着一切。

来聊聊伊东杂音的履历吧。伊东杂音1977年8月9日生于兵库县的加古川市，现年三十有四了，跟大多数三十路的女性画师一样，目前还是单身。伊东杂音老家兵库县位于日本中部，属于近畿地区，往西就是中国地区，往东则是大阪、京都、名古屋等一些日本历史上的经济文化中心，也就是传统意义上的京城近畿地区。兵库县离大阪府很近，位于兵库县南部的加古川市驱车百余公里就可以达到相邻的大阪府了，所以兵库县的年轻人择业时不是选择县内屈指可数的发达港口神户，就是去大阪发展。目前伊东杂音就职的SOFTPAL株式会社就把公司设在大阪，谈起当初为何选择SOFTPAL，伊东杂音也是这四个字：因为近啊。

伊东杂音还在念中学的时候正赶上女性创作



力量二度崛起的时期，原先的一批少女漫画家差不多都进入迟暮之年，男性向动漫作品逐渐成为市场的主流，首先敏锐注意到风向变动的还是创作欲旺盛的一批女性漫画家和画师，作为同人领域的代表人物，之前笔者在文中几次提到过七濑葵、提到过美里等人，而在商业漫画领域，同样有这样旗手性的人物，就比如著名漫画家高河弓和著名创作集团 CLAMP，伊东杂音加入画师这行，与这两者不无关系。高河弓与 CLAMP 都有一个显著的特点就是宅腐兼修，她们都出道于 80 年代中后期，转入职业前在同人界以画男性 BL 漫起家，早期的商业作品女性向氛围也特别浓厚，这样就很容易地吸引到了第一批女性拥趸。到了 90 年代中期，高河弓和 CLAMP 又都不约而同地转变风格，开始向新兴的男性向作品市场进军，作为她们的忠实读者，从国中时喜爱看少女漫的纯真半大女孩，到高中时产生朦胧的意识，有志于将来成为漫画家的女子高生，伊东杂音其实无意中见证并接受了高河弓和 CLAMP 风格上的转变，也切身体尝了 ACG 业界时代的更迭。这种潜移默化式的教化，使伊东杂音他们这代人，更容易也更乐意接受各种新鲜事物，他们学习能力很强，也容易形成自己的风格，所以现在 70 后一代的画师们，自始至终大多是在走自己的道路，而不像后来的很多从业者总是在走先人走过的老路。那个时期还有一个决定性的因素，随着手绘时代逐步过渡到数码绘时代，出现了很多新的绘画技巧，当时的一大批 70 后画师在专科学校学画时都受过严格的手绘基本功培训，而在踏上工作岗位后，又陆续接触到了时鲜的电脑辅助绘图技巧，是真正的第一代兼备扎实手绘功底和新潮数码绘技术的全能型画师，而在这代人里能有今时今日的名气和地位的，都是个中的佼佼者。

伊东杂音坦言因为深受高河弓和 CLAMP 作品的影响，非常向往 ACG 业界，也因为 90 年代初一股街机格斗游戏的热潮，对同人创作痴迷不已，所以才决心正式入校学习绘画。回顾她后来的发展，其实你很难从她身上看到任何先人的影子，高河弓也好、CLAMP 也好，都没有。伊东杂音没有去刻意模仿，就像之前说的，她发展出了完全属于自己的风格，这其中也有很大一部分功劳要归于她之后所从事的工作。报考专科学校时，伊东杂音的目标是进军游戏界，做一个角色设定师，于是毕业后就打定主意要去游戏公司上班，这就有了之后去 SOFTPAL 求职的经历。

当然从工作的角度来说，大阪亦是伊东杂音的首选目的地。关东有关东的繁华，关西有关西的风情，其实日本人也是有地域情结的，关西人在关东人眼中各种神奇有趣，反之亦然。而谈到 ACG 业界，全世界的中心自然是在大都会东京，这里集中了全日本 70% 以上的 ACGN 产业。除东京以外，ACG 第二发达的城市可能就要属大阪了。大阪是关西地区动漫文化和产业的中心，很多本社在东京的大手公司都会在大阪设立分部，也有一些大手公司如宅社 GAINAX、Leaf 社等起家就在这里，对于关西一带有志于从事 ACG 行业的年轻人来说，大阪无疑是他们最好的目的地选择。

说起伊东杂音的求职经历，还有一段小趣闻。当初从专科学校毕业后，伊东杂音一门心思想在大阪就近找一家游戏公司任职，一来近，二



来专业对口，三来有机会实现自己的理想。她从朋友那里得知有一家叫 SOFTPAL 的游戏公司正在招兵买马，于是就去应征了。在面试时，她被告知公司从事的是工口游戏的开发，纯真的伊东杂音当场就石化了，但碍于氛围，而且对方开出的条件对一个菜鸟来说也不算差，就在半推半就之间，伊东杂音与对方确定了入职意向，就这样稀里糊涂地上了贼船。在从事工口游戏原画这一行的著名画师里，其实女性的数量比男性要多，可能也有人曾抱有这样的疑问，为什么羞耻感更强烈的女性比男性更胜任这种“高耻度”的工作呢？当得知伊东杂音的经历后，可能会多少有些理解了吧。其实日本的公司文化里，始终讲的是男尊女卑，女性的服从意识很强，一般不会随便忤逆公司的安排和交给的任务。再者在求职过程中，男性求职者也占有较大优势，很多女性都是抱着能得到一份理想的工作并不容易的心态作出妥协的，像伊东杂音这样一开始并不知情，但就算得知工作内容后仍旧投身进去的情况在业界并不少见，大多数女性都是为了生计，于是笔者又想到了为了养家糊口 40 多岁还奋斗在工口游戏第一线的山本和枝大妈，她可以说是一个典型。但也不排除有少数人是兴趣所在，这主要集中在腐向工口游戏领域，性质会有所不同。

入职后伊东杂音被安排到公司下属的游戏品牌天津堂开发组。位于大阪市浪速区的 SOFTPAL 社当时仅有一个游戏品牌在运作，公司之前是做游戏销售渠道的，经验不丰富，人员也并不多，扩充了开发团队后，其实也就十几号人。能忽悠到一个年轻女社员加入，其实大家都很开心。天津堂是一直开发 SM 类型重口味游戏的，让一个女性新人来画毕竟是有些尴尬，但在小公司里，女人要当男人用，男人只能当狗用，入了行就了遵循行业的规律。好在伊东杂音年轻，有亲和力，其他同事都很乐意传授她工作方面的窍门。其实在专科学校学的还是手绘为主，工作后才发现有很多东西要学，尤其是开发游戏必不可少的游戏图像制作和 CG 绘，而这些技巧都是伊东杂音在加入 SOFTPAL 以后，花了大约 3、4 年才总算掌握的。当年绘图工具十分不发达，做游戏图像还得要从点阵绘学起，给一张 CG 上色要花几天时间，并不像现在这样起步时学的就是数码绘，画 CG 跟插画没有本质性区别，再加上强大绘图工具的辅助，上色这样的难事快的话几小时就搞定了。伊东杂音苦学多年，总算小有成就，恰好当时公司打算扩张，在天津堂以外成立新品牌，伊东杂音眼看就要踏上一个崭新的舞台了。不过在此之前，她还要为自己做各方面的准备。



笔名的由来

在被委以重任之前，伊东杂音还要考虑很多事，首先就是拥有一个响亮的笔名。在这个行业里，有的人起笔名很传统，喜欢取名字的缩写或者一部分；有的人很随意，最近在看什么书，打什么游戏，想到什么名字就取什么笔名；有的人很讲情调，绞尽脑汁想出一个富有深意的名字；但其实更多的人乐意把自己听得顺耳，或是心目中欣赏喜欢的人的名字拿来作为笔名，伊东杂音就属于这种类型。她的笔名いとうのいぢ是由两个不同艺人的艺名组合而成的，いとう是日本的一个常见姓氏，可以写作伊藤，也可以写作伊东。90 年代末有一个红极一时的视觉系摇滚乐队叫 SIAM SHADE，他们的名曲中有『浪客剑心』TV 版第 6 期的 ED 曲『1/3 の純情な感情』（其实『浪客剑心』当时找了不少摇滚名团来唱主题曲，盛况绝非现在可比）。SIAM SHADE 的主力吉他手叫 DAITA，本名是伊藤大太，这就是いとう的由来。而后一半のいぢ同样也是取自以为一位摇滚艺人，SEX MACHINEGUNS 的贝司手 NOISY，SEX MACHINEGUNS 是 90 年代日本最著名的重金属摇滚乐队之一，重金属乐的特点就是吵闹，NOISY 的艺名与此有关。众所周知日本人英语很烂，英文名字都要表记为假名书写才容易看懂，之后再根据发音重新标为罗马字，因为发音的问题中间会出现误差，比如伊东杂音就把 NOISY 改成了のいぢ，又变成了 Noizi，于是她笔名的英文写法就成了 Ito-Noizi。

那么伊东杂音四个字又是怎么来的呢？很多画エロ游戏、エロ漫出身的画师，在洗白上岸后，尤其是一举成名后，往往会以各种方式与自己不怎么“光彩”的过去划清界限，最普遍的做法就是换个马甲，把主笔名洗白，起个副笔名在创作成人作品时继续用。有时候两个笔名有联系，甚至几乎完全一样，区别就在记叙方式上，日文有平假名、片假名、日汉字和罗马字四种书写方式，想要发音相同，但书写方式不同其实很简单。后来在插画领域使用いとうのいぢ后，不知何时伊东杂音就成了画エロ游戏原画时用的马甲，而且为了不辱没心目中的偶像，原来いとう所代表的伊藤被改成了伊东，のいぢ根据意思也改成了杂音（噪音）。国内部分读者曾有误区认为是在いとうのいぢ的作品被介绍到国内时，为了方便记忆，国人私下里给她做的“汉化”工作，其实并非如此，倒是因为书写方便的原因，在大多数场合下，国内的媒体都通称她为伊东杂音，而并非是作为画成人作品时的专用笔名来介绍使用。其实在日本，笔名的使用是有严格区分的，在进行一般向创作时一律使用的是いとうのいぢ，伊东杂音偶尔在特殊场合使用，由于后来エロ作品越来越少，伊东杂音出现的频率也就很少了。而在同人创作和给网站起名时，分别用的是“富士壶机械”和“Ito-Noizi”的名义，老实说日本人也是挺会折腾的。

另外，关于伊东杂音的笔名，还有一个有趣的地方，いとうのいぢ根据读音断字的不同也可以看作是いとう一の一いぢ，いぢ可以解释为一、第一，于是字面意思就是“伊东第一人”，对于凡是都喜欢争当第一的日本人来说，这算是个很有口彩的笔名了。这个说法并没有什么官方考据，大家权当娱乐好了。

从笔名的角度来说，可以看得出伊东杂音相当喜欢听摇滚，尤其是口味较重的视觉系和重金属系，其实在她喜爱的艺人里还有 DOUBLE、m-flo（在『吊带袜天使』里想必大家对这个组合已经有过耳闻了）这样的 R&B 和 Hip-Hop 的音乐组合，这在女性画师，尤其是萌系画师里不太多见。很多人都知道铃平广痴迷彩虹乐队，但彩虹在当时是国民级的当红艺人，不能看作简单的视觉系乐队。很多画师在作画时都会听音乐，画萌系作品时，一般人听的较多的是柔和的 POP ROCK，画大气磅礴的作品时会听古典乐，而画热血作品时才会听摇滚，听节奏太强的 Hip-Hop 和 R&B 是容易分神的。不过从伊东杂音的作品里，总能感觉一种不能用可爱与萌来形容的酷酷的感觉，不知道这与她喜爱时尚的 Hip-Hop 和 R&B 有没有关系。



出道作就是"黑历史"

SOFTPAL 自从 1992 年转型为游戏开发公司以后，说好听点是在寻求发展机会，说得直白点就是一直处于存废的边缘。公司认识到只有天津堂这么一个品牌是固步自封，与其在一棵树上吊死，还不如趁早作出改变。由于当时本就不多的游戏销量每况愈下，公司考虑先从原画方面着手，补充几个新鲜血液，至少先用新鲜感这个噱头来哄一哄游戏玩家。公司先是聘请了一位叫 RB26DETT 的画师来接手天津堂的原画工作，这位画师虽然无名，但好歹还能适应天津堂的爆乳熟女重口味风格，从 99 年入职算起到 2004 年天津堂终止活动，一直是雷打不动的主力画师，一年一部游戏共画了五部作品。主打品牌稍作安顿后，SOFTPAL 就蠢蠢欲动地着手另辟战线，新设一个与天津堂风格完全不同，走萌系纯爱路线的品牌，这就是后来的 UNiSONSHIFT。从节省成本的角度考虑，UNiSONSHIFT 的原画师就从现有团队中提拔，但公司就这么丁点小，原画的人选问题其实一开始就不存在太大的悬念，于是伊东杂音就这样商业出道了。

在查阅那段时间 UNiSONSHIFT 的资料时，笔者还见识到了一些真正的黑历史，而且不仅是伊东杂音一个人的黑历史，也是另一位著名萌画师藤原々々的黑历史，后者笔者曾在『二次元画刊』里专门介绍过，起步阶段是在 UNiSONSHIFT，之后回炉重新回到同人游戏圈，直到被 PULLTOP 收留并在那里因为一部『遥かに仰ぎ、麗しの』成名。藤原々々其实与伊东杂音颇有渊源，两人分享了各自的商业处女作，而且一起在 UNiSONSHIFT 共事多年，更让人意想不到的是，如果没有藤原々々的离去，或许就不会有现在的伊东杂音。

1999 年 UNiSONSHIFT 成立后马上就组织起出道作『Be-reave』的开发团队，这部游戏分两个篇章来制作，完成后被包装为两部游戏在同一天发售。诡异的是，两部游戏的原画阵容是完全不同的，理论上是前作的『Be-reave ~ Primary ~』由四位不知名原画师绘制，另一部『Be-reave Secondary』则由藤原々々和伊东杂音来共同完成。遗憾的是这两部游戏的原画都崩得惨不忍睹，已经不是可怕二字能够形容的了，简直是灾难。或许你很难想象两位知名画师的处女作会是这幅惨状，但事实就是藤原々々和伊东杂音合作的『Be-reave Secondary』在 Eroge 批评空间上只得到了可怜了 35 分，连粪作都不如的一个垃圾分数，原因是只有一位玩家给游戏打分，足可见该作的质素和知名度是何等的低下。笔者努力回忆了一下，似乎在前前后后写过的几十位画师里，还没有谁的出道作是如此凄惨的，因为一般在出道时就遭受沉重打击的，多半就一蹶不振，不会再有日后如何如何的辉煌了，伊东杂音算是一个特例。

话虽如此，处女作的崩坏还是极大影响到了伊东杂音的斗志，换了谁都会怀疑自己到底是不是那块料，在那以后她又回归沉寂，两年多都未曾再露面。SOFTPAL 倒是惊人的乐观，虽然第一作赔了，毕竟学费没有白交，失败让他们深刻认识到了一个强力原画师的重要性。UNiSONSHIFT 并没有马上关门大吉，而是由两人中实力稍强一点的藤原々々继续担任原画，并且反而加快了开发节奏，以一年两部的速度在发售游戏，大有不成功便成仁的气势。当然 SOFTPAL 方面也并非无谋，在分析考量了一番 Galgame 市场现状后，公司得出的结论是萝莉妹系的类型可以一试，当时正值妹系游戏的一个小高潮，推倒实妹成为当时一个很时髦的题材，在方向不确定的时候赶一下时髦并不是坏事，至少这样不至于逆潮流而行，而且与之前天津堂的风格完全反其道而行之，从差异化经营的角度来说也是利大于弊的。

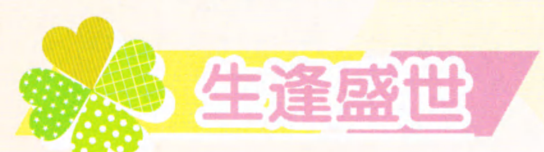


接下去的两年里 UNiSONSHIFT 连续发售了『Moe ~萌黄色の町~』、『innocent Eye's』、『胸キュン！はぁとふるCafe』和杂烩麻将游戏『萌キュン！ゆにっ娘ま~じゃん』等几部萝莉和妹系题材的新作，不说卖的有多少，至少树立起了品牌的风格，在业内混了个脸熟，『胸キュン！はぁとふる Cafe』后来甚至还出过工口 OVA 动画版。不过这些打江山的恶战都与伊东杂音关系不大，当时她还在蛰伏，埋头苦练画技。处女作的折戟沉沙以及 UNiSONSHIFT 后来的活跃多少让她受了点刺激，UNiSONSHIFT 的游戏采用的是原画加外包的制作方式，原画师是自社员工，而脚本和音乐等都外包出去。其实玩家对脚本和音乐的评价都还是不错的，藤原々々独挑大梁后原画的品质也有稳步提升，作为 SOFTPAL 培养多年的嫡系员工，伊东杂音反倒成了拖后腿的，这种情况是无论如何也说不过去的。然而就在 UNiSONSHIFT 蒸蒸日上之时，藤原々々不知出于什么原因与公司分道扬镳，兀自回去搞他的同人游戏创作，这样一来原画师的位子再度虚位以



待，伊东杂音就这样戏剧性地第二次得到了证明自己的机会。

2002年4月，UNiSONSHIFT的新作『忘レナ草～Forget-me-Not～(忘忧草)』发布，这部让后来很多玩家认为是UNiSONSHIFT和伊东杂音出道作的游戏其实已经是UNiSONSHIFT的第7弹了．游戏的脚本和音乐都是老面孔，但让玩家们最感到好奇的是，原画一栏里那个似曾相识的名字却怎么也无法与游戏的画风相匹配起来，殊不知此时的伊东杂音早已不是当年的吴下阿蒙了，『忘忧草』里伊东杂音的画风有如脱胎换骨一般，神奇地出现在了人们眼前，由于前作品质太差完全没有参考价值，其实把『忘忧草』看作是伊东杂音的惊艳出道作从感情上来说也未尝不可，但这两年的蛰伏加上之前在SOFTPAL磨砺多年的个中苦楚只有伊东杂音自己清楚，而且她画技一下子的突飞猛进多多少少还要归功于藤原々々和制作组成员这两年里对画风和游戏风格的规范。罗马非一日建成，伊东杂音能有现在成熟的画风，『忘忧草』只是一个开端，女主角标志性的复古大额头其实后来也从她的画风中消失了，脸型、身材、眼睛的画风日后都有不少调整。『忘忧草』本身也算不上什么大作，游戏风格延续UNiSONSHIFT一贯的萝莉风，音乐悠扬悦耳，脚本中规中矩偶有亮点，典型的中等水平游戏。不过『忘忧草』的发售却为伊东杂音酝酿出了一个天大的成功机会，这可能是谁都不曾想到的。



生逢盛世

2002年8月的一天，伊东杂音突然接到一个姓三木自称是小说杂志编辑的男子打来的电话，不等伊东杂音搞清楚状况，对方就单刀直入地邀请她为一部即将出版的轻小说绘制插画。就像好几年前到SOFTPAL面试时一样，伊东杂音楞了半晌，稀里糊涂地就答应了。放下电话后，她激动得几乎要捶烂自己的工作台，但喜感的是她既没有画过插画，也不知道什么叫轻小说。于是下班后伊东杂音兴冲冲地跑去书店打探了一番，并向一些朋友了解了情况。或许你可能觉得有些夸张，这年头谁不知道轻小说啊，小说插画师都多如牛毛了。不过在2002年轻小说确确实实还是个新鲜玩意，恐怕在日本也没有多少人能完全搞懂到底什么是文艺小说，什么是商务小说，什么是轻小说，轻小说跟他们常看的带插画的推理小说和奇幻小说又有什么差别，市面上其实轻小说的品种也不多，来电约稿的男子三木所在的那个电击文库算是当时出版轻小说最多的一家文库了，畅销品种加起来不超过10种。至于小说插画师这个职业早就有了，从小林智美甚至更早的时代开始就有专门为小说绘制封面和扉页的插画家，伊东杂音是有所眼见和耳闻的，但至于给轻小说画插画有什么异同就一知半解了。

当时业界的实际情况是，轻小说的概念被提出几年后，刚刚开始成为一个独立的分野在业内立足。有电击文库"奠基石"之称的『奇诺之旅』2000年才开始连载，当时首次有人提出了可以将萌元素与轻小说相结合，在此之前幻想、推理和SF这些热门题材都是从正统文学直接派生而来的，并不是为服务ACG而创作，也谈不上什么萌要素不萌要素的。初代的轻小说家其实也都没有什么萌方面的神经，本质上他们还是接受传统教育，看着SF和推理小说长大，也打算将来写这类小说的年轻人，改变这一现状的正是以那位三木为代表的一批编辑。

三木全名是三木一马，这几年他的名字出现频率很高，因为由他一手捧红的作品接二连三动画化，并成为一时的热门话题，最近的一个例子是『电波女与青春男』，再往前一点则有『我的妹妹不可能那么可爱』和『某魔法的禁书目录』。别看这位仁兄现在春风得意，9年前在三木刚刚升任责任编辑时，也曾经遇到过小说销量惨淡的棘手情况，给他带去麻烦的小说家叫作高桥弥七郎，也就是『灼眼的夏娜』的作者。高桥是2001年举办的第8届电击GAME小说大赏的获奖者之一，当时他得到了评委会鼓励奖，因此得到了出道机会，出道作就是获奖作品『A/Bエクストリーム』，一部设定晦涩的SF题材作品。当时初次担任责编的三木为小说找来的插画师是金田荣路，就是后来为『创圣的大天使』担任角色原案的那位，





他擅长的是幻想风格，与高桥的出道作显然有点牛头不对马嘴，再加上作品的各种不成熟，只发售了两卷就卖不动了。三木仔细分析了其中的原因，他发现高桥是个喜欢各种里设定，热衷大量铺垫的慢热型作家，这样的作家往往需要一个能吸引眼球的具有冲击力的开头来打响第一炮，从而保证他后面还有机会能有条不紊地展开连载，而不至于一下子被销量压力打垮。于是在新作『灼眼的夏娜』的企画里他一面建议高桥更改初期设定，把女主角夏娜从 20 多岁的熟女下调为十几岁的萝莉，一面四处寻找合适的萝莉画风画师以免重蹈金田荣路的覆辙。一番寻觅之后就有了上文的那段邂逅。

『灼眼的夏娜』的企画是在众人忐忑不安中进行的，三人不约而同地都有过处女作惨败的伤心回忆，伊东杂音在插画方面是新手，同样缺乏经验的三木竭尽全力地把自己的所知所想都灌输给伊东杂音，希望她能准确把握作者高桥的意图，并画出与之相配的插画。事实上在电击文库的其它热门连载里，责编对插画师大多采取不管不顾的放任态度，无论是『奇诺之旅』的插画师黑星红白，还是『仰望半月的夜空』的插画师山本ケイジ，都是画插画出身，值得编辑信任，类似伊东杂音这样从游戏原画跨界到小说插画的情况虽不能说是开先河，但在新兴的轻小说插画师这一行里确实是比较稀罕的。

从 02 年 8 月到 11 月的这三个月时间，是短暂而又紧张的磨合期，伊东杂音与高桥和三木多次碰面，聆听作者与责编的想法，回去后一边抓紧翻阅新到手的一部分小说原作，一边紧锣密鼓的绘制男女主角和各种重要物品的整套设定稿。小说插画的人设与游戏的人设类似，但游戏原画自由度很小，画师可以按部就班完成任务，但小说插画基本上全靠插画师自由发挥，之前也举过例子，编辑往往只给插画师设个死线，到时候交稿就行，极少数情况下才会被打回票要求重新画，



因为重画就意味着小说出版将受影响，牵连会很大。根据高桥的描写，伊东杂音把夏娜设定为一个红发、灼眼、小个子、黑风衣，表情中透射出些许杀气的有那么点酷酷的萝莉。这对她来说完全是一次自我突破，之前 UNiSONSHIFT 的作品无一例外都是甜美系的萝莉，杀气这种外形要素是很难于萝莉这种角色属性联系在一起的，『灼眼的夏娜』可以说是一次全面性的创新。

小说第一卷出版后，众人的忐忑越发加重，伊东杂音甚至每天跑去书店看柜子上摆放的小说有没有一天天减少，成天嘟囔着“我会不会被读者讨厌，会不会被讨厌？”直到一天三木打电话来说『灼眼的夏娜』第一卷售罄，即日起准备再版加印时惴惴不安的伊东和高桥两人总算是消停了下来。小说大卖后，三木和高桥都对伊东杂音的出色表现深表谢意，把主要功劳归于插画师是电击文库的一个光荣传统，作品出名后小说家有版税，责编有奖金，只有插画师的钱最少，不能在利益上有所回报，那至少在名声上要给予足够的褒扬。好口碑和好名声是画师在业内生存的最大资本，『夏娜』的一炮而红就足以让伊东杂音一步登天了，在那个轻小说还很不发达的时期，『夏娜』几乎就已经是当时最棒的轻小说了，虽然整个市场容量还不大，但已经注定了伊东杂音今后的职业道路会因为这部作品而变得完全不同。因为『夏娜』的出现了，代表着轻小说伟大盛世的开启，『夏娜』的营销方式是轻小说界的一个成功范例，小说 02 年一经推出就大卖后，03 年首先广播剧化，05 年漫画化，同年首度动画化，06 年小说销量已经累计超过了 500 万册的天文数字，07 年动画第二季播出，同年还放映了剧场版，其间作品还几度登录各种游戏主机平台，09 年 OVA 动画化，而就在不久前又传出了即将第五度动画化的消息……『夏娜』带动了整条产业链的发展，作为缔造这个神话的创造者之一，伊东杂音既是享受这个产业急速膨胀所带来的名利双收的受益者，同时也是靠自己的努力推动这个产业进一步快速发展的耕耘者。



夏娜之后是凉宫春日

『灼眼的夏娜』虽然先后四次动画化，但作为先行者它算不上轻小说改编动画里最最成功的例子。作为目前轻小说最高销量的世界纪录保持者,『某魔法的禁书目录』以及姐妹作『某科学的超电磁炮』也不是最最成功的那一部。其实说到轻小说改编动画第一作，就不能不提京都动画，不能不提『凉宫春日』。

在『凉宫春日』之前，动画——或者更确切的说——轻小说原作改编的动画是很难与"现象"二字联系在一起的。由京阿尼制作的『凉宫春日』是第一个"现象"的缔造者,『凉宫春日』的出现带动了京阿尼的崛起，也揭开了又一个盛世的新篇章，那就是轻小说改编动画的盛世。

有幸共襄盛举，并笑纳这份名利的还是伊东杂音。2003 年在应募 Sneaker 文库大赏时，『凉宫春日』的雏形就被评委一致认定是一部前无古人的怪诞作品，当年作者谷川流凭借这部作品一举夺得了连续空缺 4 年之久的 Sneaker 文库大赏，并以那年唯一获奖者的身份迅速在角川 Sneaker 文库上开始了独占性的连载。

『凉宫春日』打算发行第一本单行本时,『夏娜』第二卷正在热销中，但醉心于 SF 文学，对宅文化没有兴趣的谷川流并不知道这部热门轻小说，更不可能听说过 UNiSONSHIFT 的美少女游戏了，谷川流当然不可能认识伊东杂音，他甚至对小说插画都表示模棱两可。还是『凉宫春日』的责编因为一次偶然的机会在网上看到伊东杂音的作品，认为应该会很适合小说的风格，于是就四处打听到了伊东杂音的联系方式。当时伊东杂音还在 UNiSONSHIFT，一边筹备公司的新作『こもれびに揺れる魂のこえ』，一边马不停蹄地为剑笔如飞的高桥弥七郎画『夏娜』。三木为『夏娜』设计的连载进度是在 03 年一年里发售 4 卷，也就是平均三个月就出一卷，工作强度极大。伊东杂音原本打算婉拒 Sneaker 文库，巧的是她发现小说作者谷川流是她兵库县的老乡，而且对方盛意拳拳，小说的设定本身也十分有趣，最终还是没有轻易放弃这个工作机会，实际上『凉宫春日』第一卷的插画是在伊东杂音三线作战的不利状态下完成的。省略许多华而不实的奉承话，省略众所周知的『凉宫春日』发迹史，笔者只想写两点，其一是伊东杂音最初为『凉宫春日』绘制的插画并不是一步登天；其二是『凉宫春日』能达到如此高的地位首先要感谢的是京都动画，其次是伊东杂音。

关于第一点，伊东杂音在刚接下『凉宫春日』时，大体上还是在延续为『夏娜』绘制插画的那种状态，从『夏娜』的热销开始，轻小说插画界就已经有了"可爱就是一切"的趋势，夏娜式的可爱是很有借鉴价值的，起初『凉宫春日』的角色设定也从『夏娜』那里获得了不少经验，走的是"可爱既正义"的路线，可能这种借鉴在凉宫春日的身上体现的还不是很明显，春日是个很难找到相似先例的特别的角色，但在童颜巨乳的实玖瑠学姐，在贫乳无口的长门有希身上，这种互相借鉴的痕迹就很明显，在两部小说里是可以找到对应的角色的。

比如吉田一美和朝比奈实玖瑠，黑卡蒂和长门有希。这种同一个画师在不同作品里设定相互借鉴的情况很普遍，但之所以现在很少有人讨论『凉宫春日』与『夏娜』人设的相似点，完全是因为两部作品的动画版分别由京阿尼和 J.C STAFF 遵循两种不同的模式制作而成，动画的人设就已经有了很大的差异。也有一部分原因是，在刚刚接手两部小说的插画时，伊东杂音仍然是一个半熟新手，画风尚未完全稳定下来，事实上直到 05 年绘制『わんもあ＠ぴぃしぃず』的原画时，她的画风才算真正的确立了下来。像『夏娜』和『凉宫春日』这样长篇连载的小说，贯穿创作者的成长期，不仅可以看出小说家文风的成熟，也可以很直观地感受到画师技艺的进化。所以在评价一部长篇轻小说的插画水准时，也应该用动态的眼光去审视，当初画得马马虎虎，并不代表现在也画得一无是处，反之亦然，没有哪个画师是一开始就能惊为天人的。

另外关于第二点，是京阿尼一手捧红了『凉宫春日』这点是毋庸置疑的，凉宫舞也好，不走寻常路的拍摄顺序也好，这些都是京阿尼的自由发挥。反观谷川流是个有很多缺陷，甚至说致命伤的小说家，尤其是他的任性曾让编辑大伤脑筋，在 06 年『凉宫春日』最火爆的那段时间，谷川流竟然没有再接再厉加快连载步伐，反而频频休刊，令『凉宫春日的惊愕』一拖再拖，跳票数年之久，换了是一般的连载早就被出版社打入冷宫了，所以说如果不是靠着京阿尼的动画和伊东杂音的插画形象在媒体上频频曝光，拼命增加作品的知名度，五年后的现在试想还会有多少人在期待着『惊愕』的出版呢？所以谷川流在公开场合发表谈话把作品爆红的功劳归到京都动画，归到伊东杂音名下并不是纯粹的客套话，而是有自知之明的表现。





甘美的“七色星露”

轻小说，以及随之而来的由轻小说原作改编的动画的这两大黄金时代是由许许多多繁复的条件和因素综合在一起，并产生良性的化学反应后才得出的结果，时势造人，伊东杂音赶上了这两个盛世的开端，并十分幸运地参与了其中两部最具代表性的作品。但在她起步的领域，一个存在了很多年，一直起起伏伏，几经磨难的领域里，在相当长的一段时间里她还一次都没有用画笔证明过自己的实力。

03 年三线齐头并进时，虽然启用了伊东杂音这个马甲笔名与不怎么光彩的 Galgame 事业划清界限，不过她隶属于 SOFTPAL 的身份没有改变，只要 UNiSONSHIFT 还在继续开发新作，她就是雷打不动的主力原画师。03 年 7 月『こもれびに揺れる魂のこえ』发售，反响要优于前作，在脚本和音乐基本维持原状的情况下，伊东杂音的原画有了显著进步，前作女主角醒目的“大脑门”不见了，角色的头身比，特别是四肢的比例更合理了，脸部的细节安排也精致了许多，新画风可以说与『夏娜』如出一辙，显然是有意识地进行了借鉴。但游戏的立绘和 CG 仍然有几处明显的崩坏现象。鲜为人知的是其实 03 年伊东杂音还接手了一部 GBA 格斗游戏『ダンシングソード ～閃光～』的人设工作，由于是掌机平台，伊东杂音的表现并不是特别起眼而容易被忽略。整个 03 年伊东杂音实际上是在四部不同的作品间奔波之中度过的，精力不济也在所难免。

04 年情况并未好转，插画连载的压力巨大，于是 UNiSONSHIFT 只能做出妥协放慢脚步。那年的新作『Peace@Pieces』直到年底的 12 月才发售，而且为了分担伊东杂音的压力，公司为她



配了一个副原画。好在游戏的反馈令人欣慰，评价进一步超越前作，尤其是轻松欢乐的搞笑元素得到了好评。通过这部作品，伊东杂音也收获了她在 Galgame 领域的第一份专属成果，翌年 3 月游戏画集『Peace@Pieces ARTWORKS』发售。该书的推出紧接在她的商业初画集『红莲』之后，可以说是她对原画事业的一次犒赏。同年 8 月『Peace@Pieces』小说版问世，插画仍然是她自己，这也是由她原画的作品第一次跨越媒体平台。这段时间，伊东杂音在 UNiSONSHIFT 的角色发生了微妙的变化，她开始参与游戏的企画，得以将自己的经验和理念直接灌输给一线的开发人员，从而使世界观设定、脚本、音乐等元素与她的原画更紧密的配合起来。

不过多线作战与个人精力之间的矛盾仍然十分严峻，UNiSONSHIFT 的步调明显受到伊东杂音插画工作的掣肘，作为调整策略 SOFTPAL 在 04 年又新设了品牌 STRIKES，继续开发公司所熟悉的巨乳熟女 SM 重口味游戏，处女作是在一部分人妻 maniac 中小有名气的『凌辱人妻温泉』，之后这个品牌就以人妻为主题不断开发新作。UNiSONSHIFT 方面其实也有变动，在引进了新的原画师织泽あきふみ后，品牌实际上就已经走向了分岔口。很快在 05 年 UNiSONSHIFT 就一分为二，分头成立子品牌 UNiSONSHIFT:Bloom 和 UNiSONSHIFT Accent，由伊东杂音和织泽あきふみ分别执掌原画班底。UNiSONSHIFT:Bloom 继续走之前的治愈萌系路线，在酝酿了一年多之后推出了新作『七色星露』，游戏的制作阵容在伊东杂音（原画）、市川环（脚本）和水月陵（音乐）这个“铁三角”的基础上得到强化，企画案在制定之初就瞄准了全平台制霸的目标。伊东杂音参与了企画，进而还尝试了监督一职（包办游戏企画・原案・监督的＠ピース是由伊东杂音和 Kichiemo、ぺろ三人共同组成的）。游戏主打的仍然是可爱的人设和甜甜的校园恋爱路线，作为创新还加入了外型像小羊的宠物类型辅助角色，只不过这个小羊是男主角的第二形态，而女主角也有第二形态就是变身魔法少女，两个原本不敢说话却互相爱慕的同班同学就这样因为奇怪的魔法而渐渐走到了一起。

06 年时伊东杂音风头正劲，『夏娜』和『凉宫春日』先后动画化，正如日中天，伊东杂音的名字一出现就会引来大批趋之若鹜的 fans。于是『七色星露』把握时机，4 月本体发售后两个月小说版就由 FAMI 通文库出版了，市川和伊东两人亲自操刀。不久就又马上移植到 PS2 平台，PS2 版追加脚本时甚至还请来高桥弥七郎帮忙摆噱头。同年 11 月『七色星露』宣布动画化，几乎是同时游戏的原画集发售。07 年的夏季新番档『七色星露』TV 版顺利播出，漫画版先一步在 5 月开始连载，『七色星露』全置霸目标达成。动画脚本由 SOFTPAL 的簑田健一亲自监修，伊东杂音任角色原案和顾问，此外还请来 I've 与水月陵合作分别谱写两首主题曲，确保 TV 版的制作万无一失。动画版确实也受到了普遍好评，作为一部小品级作品本来难登大雅之堂，『七色星露』却出乎意料地被 2ch 网友选为“本世纪不得不看的十部 Galgame 改编动画”之一，可见动画版的素质很高。由伊东杂音一手创造的作品，终于在她为之打拼了十几年的领域里也获得了成功，这次没有搭谁的顺风车，虽然借助了她作为插画师的名气，但从企画阶段开始就一直亲历亲为，直到动画播出，这杯甘美的“七色星露”对伊东杂音来说一定是别有一番意味在其中的。

后记

伊东杂音现在仍旧是业界最繁忙的画师之一。UNiSONSHIFT:Bloom 的开发工作从未停歇，继续以一年一部的速度推出新作。其它游戏的设定工作邀约不断，从『七色星露 DS』到『光明力量 羽翼』，伊东杂音似乎又在掌机上找到了新乐趣。轻小说插画依旧源源不断，『夏娜』和『凉宫春日』丝毫没有要完结的迹象，而她又开始对漫画家这个职业产生了兴趣。更让人佩服的是，这几年来伊东杂音从未冷落过同人创作，每届 Comiket 上都能看到她亲自卖本的身影。画画之余，伊东杂音还要参加各种路演、剪彩、见面会、签售活动、访谈对话、广播录音等等。现在唯一的问题是，这么一个大忙人还有时间考虑终身大事吗？或者说嫁给工作也是一种人生态度呢？▲





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『 ~ Witches' Sabbath ~ 』
作者：黑曜洛伊 出品：U235
http://u-235.blogbus.com

只属于成年人的魔法少女物语

——不“废怯”的『魔法少女まどか☆マギカ』

■文 / つ AnHOIHOI



如今提到魔法少女，更多时候映现在眼前的不是守候在电视机旁满怀憧憬地瞪着星星眼看着变身画面的幼女，而是边眼睛发光地盯着荧幕中魔法少女忽隐忽现的裙子下摆边统计着爆衣变身时间长短的阿宅。Twitter 上那句形容『PreCure』系列的名句“娘卒業父現役”仅用了六字，已经将魔法少女文化在宅文化中的重要地位诠释出了蛋蛋的忧伤（明明去电影院看『PreCure』剧场版时票比儿童更贵但也不会被发手电筒的宅男们泪流满面）。所以，魔法少女是大家的魔法少女，和萝卜片一样是重要的动画种类，是萌能量的重要制造源，是奇迹和梦想升起的地方！

蕾丝边蝴蝶结超短裙，淡淡百合香，爱与正义的登场台词与拗造型，色彩战队，顺带让宅男羡慕嫉妒恨不能取而代之的淫兽们，触手束缚Play，一般群众对魔法少女的固有印象大致如此。然而，对相当一部分的动画爱好者而言，除了『魔法少女奈叶』这类战斗起来更高科技更萝卜感的作品，魔法少女始终是个缠绕着浓重子供向气息的动画类型，尤其是这类爱好多半还会受到只看三大民工漫的动漫迷们高贵冷艳的嘲笑。看 Pokemon 时我们尚可以堂而皇之地声称这是任天堂产品宣传片或是游戏流程攻略片（尽管小智障的思路一般都没什么参考性），而魔法少女们呢？其实【成人向】魔法少女片一直都不少，但现在我们终于可以一手叉腰，一手将『魔法少女小圆』扔到别人脸上罚他回家看上三遍，告诉他，什么是属于成年人的魔法少女！

——尽管是全年龄，即使是一般向，就算杀必死的极限也只是最终话裸飘，但却是绝不适合幼女们观看的，魔法少女。

由话题性叠加的话题性

如果要说『魔法少女小圆』的成功离不开"炒"，肯定大帮 Fans 要气得跳脚，但事实上，如果没有这个惊人的 Staff，没有这个惊人 Staff 一系列扮猪吃老虎的惊人发言，没有虚渊玄在 twitter 上认真努力敬业的演技，没有 N+ 社长那提前一天的观影感想偷跑来持续维持着群众们的热情和话题热度，没有这前后鲜明对比所带来的喜感和满满的槽点，日后本片是出现在引起轰动效应的作品表里还是隔三差五被放在"没有受到应有关注"的好片推荐单里，还真说不定。若说作品本身的素质能吸引到的关注度和口碑效应的力量做到了 8 分，那么噱头和宣传就将影响的广度提升到了 10 分——不需要什么媒体赐予任何称号为其扣高帽，作为一部并不主流的深夜档动画，从秋叶原街头巷尾的招工启事上充满了 QB 的两颗大红眼珠："和我签订契约，成为 XXXX 吧"来看，小圆的宣传和推广效果已做到了满分。

尽管如今大部分人提到小圆的第一反应都是爱的战士虚渊玄，而虚渊玄这三个字今后也许能成为卖点，过去却并非如此。反观同样出自老虚之手的『Blassreiter』应该算是个"非"典型。08 年出品的本作，虚渊玄担任了整八话的脚本，比老虚的另一个苦孩子（动画意味）『Phantom』OVA 版乃至 TV 版时老虚的参与度更高，并且还是虚渊玄第一次担任原创动画的脚本。彼时的虚渊玄虽然好久不搞工口 Game 了让大家都很想念，但这边厢『Fate/Zero』没完结多久并且还有广播剧接上，那边厢『黑礁』的小说才面世不久，再加上『沙耶之歌』等作经久不衰的影响力，这三个字，总有部分人还是认得的。然而最后『Blassreiter』的低人气及杂鱼销量在小圆 BD 初日售出 2.2 万枚的耀眼成绩面前卑微得好似尘埃。

『Blassreiter』的失败现在要做马后炮推断的话也是种理所当然，除了宅男普遍的"男人不如狗，少女看不够"思想，认准"GONZO 出品，必定烂尾"的惯性思维以外，『Blassreiter』的剧本是由多人合力而成，就算虚渊玄负责的几话剧情再苦逼、便当再冲击，构成再精彩，也不足以平息群众对于这个如同妥协后的产物的结局的褒贬不一，并认为如果交给虚渊玄来搞必定会更好——同样的结尾争议在小圆身上也有，但这次是老虚负责的结尾，而且有大批拥护者为其描摹升华，添砖加瓦，这是『小圆』的幸，也是『Blassreiter』的不幸。

不过尽管现在，随便跑个论坛都能看到虚渊玄在几个月内成为了不少人的亲戚，可小圆这个企划定下前，老虚的知名度和『Blassreiter』以及『Phantom』时相比并未产生质的飞跃。之所以未开播就拿下"一月番期待度评选"头筹，离不开的还是成功的话题运作。

一般意义上 ACG 中的"炒"连带的都是"炒冷饭"，在习惯了三次元娱乐圈各种下限低级的炒作和热闹之后，将二次元作为理想乡的人大部分还是不喜欢把炒作和 ACG 联系在一起。但是多数动画作为商品是拿来卖的，要想卖得好，除却自身素质要过硬，剩下的就是手段问题，而炒得好不好就更是门艺术。君不见，



同为一月的某部"宽叔遗作"就是山本宽自己把自己给炒糊了的典型，导致本身并不算很差的『FRACTALE』也被人们抱着幸灾乐祸的态度彻底踩为烂片，甚至因为销量糟烂而被嘲讽为销量单位 frt（『FRACTALE』共售出 883 枚，而被讥笑为数量单位，其它作品销量是它的多少倍就代表多少 frt，如小圆 DVD+BD 的周销量就约为 70.3frt）。

反观『小圆』的宣传手段，重点就在于"反差性"：作为具备极高知名度、并且是风格化监督代言人的新房昭之做魔法少女，群众会期待但不会觉得稀奇；作为治愈系专精的苍树梅





给魔法少女做人设，群众会觉得这是理所当然并且比较靠谱；至于虚渊玄担任编剧一职，本来这群人是怀着恶意打算隐瞒下去的，却不料发生了消息被泄露的计划外事件。可尽管虚渊玄做魔法少女这事算是个爆弹了，也足够引起人们的警惕了，但虚渊玄那句治愈的、卖萌的、温暖人心的“我会努力让每一位看了这部动画的人感到温馨”的补救发言，面对群众们如浪潮般涌来的“血染素描”质疑时一句无辜的“我的心之花都要枯萎了”，以及从官网甜美温软的风格到 staff 统一的口径，一派虚渊“改邪归正”之意，还是多少起到了迷惑群众的效果，大家纷纷怀着更大的恶意掏出五毛钱赌这次老虚葫芦里卖的是什么药。不管怎么说，这下，群众们看热闹的胃口，成功被吊了起来。

说到这里，还是不得不提一下将这三个人搅和到一起的、『向阳素描』和『化物语』的制作人岩上敦宏。尽管岩上和新房在访谈里互相推脱，说对方才是提出要做魔法少女动画的始作俑者，但在这个企划定下来之后把『Fate/Zero』扔给新房说要找虚渊来写故事的人的确是岩上。作为一个制作人，岩上的商业敏感度可以说的确是相当出色的，这从西尾和新房的“天作之合”就能看出。

总而言之，至此，一切已经准备就绪。

有只猛虎一天突然说它从此开始吃素，表明自己已经与一头熊及一只兔子成为了好朋友，并决定一起联手感化森林中已经日益冷酷无情的动物们的心灵，号召大家一起热爱自然，互相友好相处。森林里的动物们虽然不信，却还是好奇地期待着它忍不住本性毕露的时候。然而时间久了，老虎还没有一点点要再露利齿的迹象，动物们想“不会真从良了吧”也就无趣地四散了，对老虎也放松了警惕，开始随意地在它周围行动，只有少数始终对老虎抱有戒心的动物，隐约地感到，即使是那只温顺的兔子，好像也会咬人。

最后，老虎带着熊和兔子一起，把动物们都吃了。

但是，在老虎和同伴们把所有动物都吃掉之前，大多数动物对于这必然的结果的态度是，心满意足，心甘情愿，而又心怀感激……



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

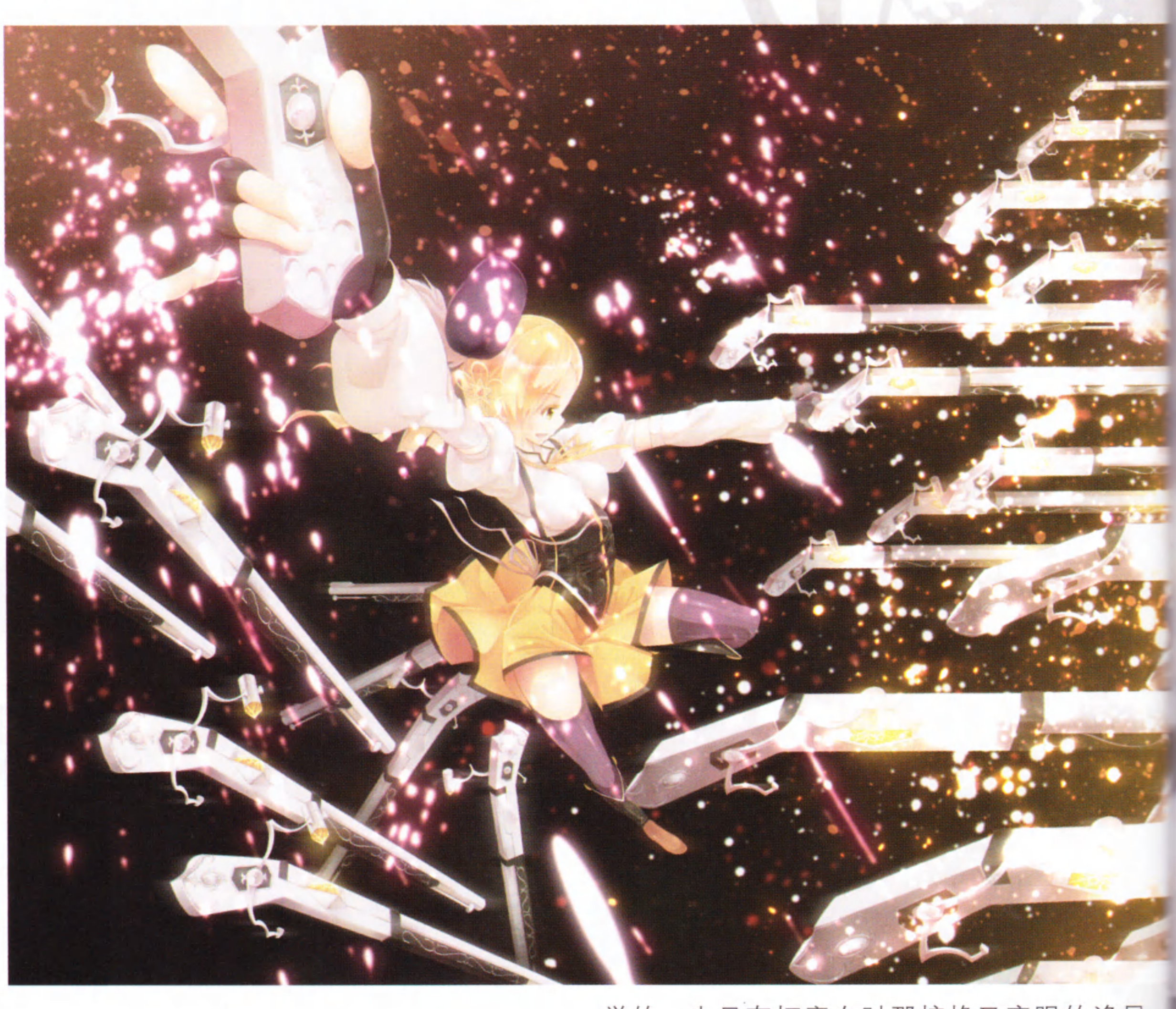
出自：『魔法少女 轮回』
作者：紫 出品：洗熊公社
http://blog.sina.com.cn/fromover

魔法少女之故事篇

尤记得放映前夕，小圆流出的最后两话剧本被虚渊信徒一顿狂批，并认定这么狗血的破烂货不过是纸老虎，全部是烟雾弹，一定是假消息……但最后我们看到的，却的确是这个结局。这时群众们又纷纷表示这真是神作超神作宇宙级神作，而唯恐小圆被捧杀的小圆 Fans 又会跳出来义正言辞地放低姿态，以“从来没什么人说小圆是神作”“这么

说的都是猪队友”来抗议这种扣完帽子再补踩一脚的行为，一时间腥风血雨，稍稍表现出立场偏向，“厨”或者“黑”的大红花就给你佩在胸口了（怀着忐忑的心情写着此文的笔者，想着反正横竖都是要招喷的，帽子就随便你们给我挑了，不过最好样式能时髦些）。

所以除却剧情的魅力，热门作厨黑间的各种扯头发抓脸的趣味度永远不逊于动画本身。不过这种久违的集体性荷尔蒙过剩已经足够证明小圆的魅力和火热度——它是成功的作品，无论销量、人气还是话题度。同时达成这几点的热门动画一般一年都不见得会有一部，所以这个时候再来往剧情和结局的处理上吹毛求疵，其实意义已经不大：这是一个特别的故事，而小圆的 Staff 取得的是全面胜利。



故事篇 まどか☆マギカ

先抑后扬？先扬后抑？

小圆的前三话绝对是个分水岭。指望着虚渊玄能在第一话就露出不凡的狐狸尾巴的人们失望了，这第一话远比想象中平淡，用一句话概括的话：平凡的女初中生遇到一只会说话的奇怪动物，并就此进入了魔法少女的世界——大部分魔法少女动画的第一话都能这么被一句话概括。唯一体现出深夜档感觉的，也只有打魔女时那惊艳又亮眼的诡异结界，但这得归功到新房身上，更确切地说，归功于专做 Collage 风格（在欧洲平面设计及艺术作品中经常出现的艺术风格，是将各式各样的东西拼贴在一副作品中，具有超现实感的艺术风格）动画的工作室“劇団イヌカレ”身上，和虚渊玄还扯不上关系。

第一话由主人公鹿目圆香在梦境中目睹一场意味不明的战斗开始，这个场景甚至称不上战斗，因为局势完全一边倒。在这个全片的伏笔之后，圆香从梦境中醒来，剧情开始了例行的人物介绍：幸福的家庭，亲密的好友，电波的转校生，来历不明的谜之生物等等，随后而来的，就是圆香在真实世界里真正意义上碰到的第一次魔女攻击及巴麻美的华丽救场。

如今将小圆捧为神作的小圆信徒们，在重温第一话时，自然是不吝满口的赞美。但初播映时，第一话更多意义上还是作为一场观众们适应苍树风格饼脸与新房风格扭头及梶浦风格老调相糅杂的过程。相对于剧情，对苍树代表作『向阳素描』熟悉度不及日本的国内大众的吐槽点和关注点，大多落在了这个明明比例是 16：9 但好像只有改成 4：3 才能正常显示的脸型问题上。另一方面就是苍树的治愈系画风和本片风格对比强烈而产生的诡异感，而群众们酝酿许久蓄势待发针对虚渊“鬼才信这种东西能推荐幼女观看啊”的质问，在第一话这种老实展开的面前也多少显得有些摸不到着力点，似乎思来想去觉得这片尽管浑身散发着不正常的氛围但却说不出除了结界到底是哪里猎奇，毕竟结界尚可以理解为是新房自己主张的风格，于是大家只能挖空心思地在谜之生物身上找扭曲点，相信它一定是各种居心不良——只能说 QB 是个靶子，即使是可怜巴巴地半残着出场也没

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『Maccherone』
作者：NorthAbyssor 出品：右手定则
http://rhr-works.com

界。当然，巴麻美学姐那华丽流畅的“无限枪制”刷出来的时髦值还是足够吸引到一部分人关注第二话，不过更有不少一话扔片党此时已经抛弃了本片。

小圆的初次亮相谈不上顺利，尽管把握住了开头和结尾两个吸引观看情绪的重要点，但整体节奏仍然稍嫌平淡零散，有人觉得梶浦由记的音乐搭配着新房的另类非常给力，有人觉得素质普普不如预期，还有人看一半就受不了了，这第一话让小圆成为了很多人眼里一部典型的对电波契合度要求很高的作品。实际上第一话作为一部作品的开始，除了要承担整部作品给人留下的第一印象，也是全片风格初次被整合在一起的成果，尤其是作为原创动画，第一话的吸引力和节奏感至关重要，这既直接决定了观众们继续观看的兴趣，又是幕后工作人员摸索定位的开端。所以这个开局，Staff 手还没玩顺，观众们也尚未适应过来，不过从中我们已经可以逐渐摸出那贯穿本片的诡秘基调，令人不安的德文浮士德节选，奇怪字符，主线剧情时的暗沉与日常生活时的明亮所形成的鲜明色调对比等等……整个第一话给人的感觉，用第六话的标题来描述再合适不过：こんなの絶対おかしいよ（这种事绝对很奇怪啊）！

然而剧情进行到第二话，依然处于介绍和铺垫阶段，甚至剧情发展比第一话更加温吞水，但这无疑是暴风雨前的平静。一言概之，就是魔法少女入门研习班。作为在职的资深魔法少女，上一话抢眼出境的巴麻美学姐，一边传授给圆香及沙耶加关于成为魔法少女的相关知识，一边带着她们深入敌方内部生动鲜明的进行实习体验，尽管金光闪闪却横竖都像是个托，而 QB 继续成为怪异感觉的源泉；被众人全面提防的转校生晓美炎则继续着她意味不明的劝告，第一话开场时的既视感以及她那明显不希望圆香成为魔法少女的意图似乎已经昭示着这又是一个关于 Loop 的故事，而悬念就在于一点：Loop 的原因。

同时，虚渊玄的烟雾弹还在继续，面对群众们进一步关于“一定会黑”的质问，表示“还没见血呢，你们太过分了…”。

第二话算是少女们对于魔法少女这一职业憧憬的波峰，同时又是观众们趣味和关注度的波谷，是剧中人物命运之扬，又是群众热情之抑，作为一个缓冲，一场助跑，它的低姿态正是为了承担之后那一发不可收拾的急速跳跃。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『Witch/staynight』
作者：Neyti 出品：萌少女领域
http://moesyoujyo.blogbus.com/

故事篇 まどか☆マギカ

过山车的第一个坡顶

是小圆的存在让人们从此有了"审片起码看三话"的新认识，第三话急转直下的剧情，沉寂两周后爆发的高潮，实实在在地喂饱了先前那些期待着激烈冲突和致郁的观众们，更给快要信心不足的群众们打了一剂强心针，更不用提那些一夜激增的补片党们。但还有那么一批可怜人，他们是真的在把魔法少女小圆当成普通的魔法少女来看的。虚渊玄希望能坑到这一部分人的心愿，算是达成了。

这边学姐的头被咔嚓一咬，那边的群众集体高潮。如果说之前巴麻美的人气还只算是在小圆这部作品内部出于优雅得体的姿态和帅气的临战气概而鹤立鸡群，第三话直接成就了她傲视整个一月番的人气女王，Pixiv 的职人们被激发出旺盛的创作欲，日夜赶工，成功助其在此后长达一个半月的时间内以一己之力在 Pixiv 日榜 TOP500 里玩刷屏——直到沙耶加接班的又一次致郁袭来。那段时间，人们无不像打了肾上腺素一样奔走相告：快看小圆的第三话！

本片在 Amazon 上的 BD 预约量也拜这一话所赐，从总排名的第六十九位一路飙升至第四位，成就了又一场殿堂级销量数据的起点。群众们集体被虚渊玄这一出突然袭击搞得生活不能自理的背后，藏着的是"诶哟 TM 果然虐到我啦，太爽啦！！虚渊诚不欺我！！！"的抖 M 潜台词。而真正享受到完整致郁服务的，只有那些不熟悉虚渊玄尿性的纯良动画党们。

此时此刻，虚渊玄终于难以掩饰自己那漫溢的幸福感，在 Twitter 发表认罪自白，声明之前的言行是为了看观众们被剧情冲击到后的反应而决定牺牲自己的名誉所作的烟雾弹，并宣布，那个爱的战士又回来了！苍树梅更是在 Twitter 回复道："看到虚渊像是刚洗完澡的清











爽表情！”。于是大家只能一边咒骂着老虚这是在报复社会，一边按耐不住对后续发展的期待和自己扬起的嘴角——或许除了那些不把巴麻美当成无头骑士这类捏它角色的真心实意学姐党。

即使刨去造成的轰动性不提，第三话在全片剧情衔接上的地位也是相当重要的。首先，是上条同学的正式登场，这同时也是他作为小圆家人以外唯一一个有名字的人类男性角色在整整十二话中戏份最多的一集，是为承接之后关于沙耶加的故事。伴随着巴麻美在第三话一集内完成的由“因”到“果”，上条是紧随其后沙耶加事件的“因”；其次，是关于贯穿本片的“愿望”，第三话披露了巴麻美成为魔法少女时的愿望，暗示了沙耶加将许下的愿望，以及圆香在经过和父亲的交流后将“帮助别人”这一生存方式作为愿望的思想幼苗：圆香的母亲因为喜欢努力完成一件事，而始终贯彻着这样对自己而言理想的生存方式，以此来实现愿望，这种生存方式带给圆香的触动，直接决定了最终话的走向——其实愿望早在第三话就已经成形，之后不过是伴随着创伤和打击，让这株幼苗逐渐成长成熟，最后长成了那样宽广的愿望；最后，就是关于巴麻美突如其来的终结。讽刺的是，这场令人难以接受的死亡，与后来的故事相比，反而是最得善终的结局。巴麻美作为一个引路人，完美地完成了任务，无论是作为魔法少女光鲜的那一部分，还是残酷的一部分，全都身体力行，作了最真实的示范，而她，则死在绚烂的顶峰，不幸的起点。巴麻美之死作为一盏路灯，照亮了这条道路上的污浊，却无法拦住沙耶加步上后尘的步伐。


图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『Witch/staynight』
作者：Dhiea 出品：萌少女领域
http://moesyoujyo.blogbus.com/

故事篇 まどか☆マギカ
悲剧的持续加速

如果说巴麻美作为一个简单直接又快捷的悲剧速成品，沙耶加的悲剧显然就是经过精心雕琢而成，被慢慢折磨满了六话，不愧是虚渊玄的亲生女儿（爱她你就虐虐她）。

比起巴麻美，沙耶加体现了一个魔法少女真正典型的路程，从诞生到殒灭，作为虚渊玄心目中的主人公，这个角色也的确是最复杂最有层次性的，这在后文将做分析。在这里，只从全片构造的角度来看，沙耶加作为魔法少女里规则的牺牲品，奉献了群众喜闻乐见的黑化桥段，让我们知道了灵核的真相是一旦少女成为魔法少女后就会成为一个躯体空壳，没有灵核的话就没有了灵魂，之后，则更进一步的揭示了魔女是由绝望后的魔法少女变成的这一事实。而在第四话结尾一派恶役像登场的佐仓杏子，更多意义上是作为沙耶加线的辅助角色出现。她和沙耶加如同两个极端各为反面，从未找到过两种生存方式的折中点，却实际如同镜像版存在着共同点，并在最后共同迎来了终结。

这里不得不说从观赏乐趣而言，小圆还是一部适合一口气看完的片子，因为追片的形式必定造成剧情开始前已经被考据党猜得七七八八，就算不上网看评论，一周隔一周的时间，剧情对人的吸引程度也足够一个人在回溯情节的同时动脑子推测出不少下一步的发展了，其冲击性和震撼性也因而有所减弱。更何况每一周叠加的期待值，会一步步把口味提升到一个刁钻的等级，尤其是在虚渊“到第五话云霄飞车的上升阶段才刚刚结束”的造势，以及 N+ 的代表取缔役兼制作人でじたろう那连续两周的煽动性预告“和大家一起观看了第 7 话，到底是因为房间太冷还是怎么回事，浑身发抖……”（不过第七话后不少冷无缺表示根本没什么好发抖的，这预告是哗众取宠，再加上总是偷跑感想被宅男们骚扰得太严重，之后他就自重不再发表感言了）之后，过度的期盼几乎要让人承受不住一点失落的打击，所以，一口气享受电光火石的迅速发展，才能得到最大的快意。

在宣传的暗示下，讨论的推断中，沙耶加和杏子的结局算是意料之中，本来老虚的剧本也就没人敢指望他能留几个活口，更何况是这两个插满死旗的角色，但正如本来也真有看戏的人抱有一丝侥幸期待见识一下老虚的“温暖人心”，对于这两个角色，观众们也始终是抱着渺茫的希望，但虚渊玄没有留一点余地，黑就黑到变魔女，奉献就奉献到舍身取义。本来眼角就下垂严重的圆香转眼身边已经没有一个同伴了，而曾几何时能自然而然露出的笑容也已经消失，面部肌肉也已变得僵硬。在一切崩溃的前夕，一直以来冷眼旁观的晓美炎终于卸下了冰冷的面具，而接下来，晓美炎仅仅两话却差点偷走全片的主场，终于到来。

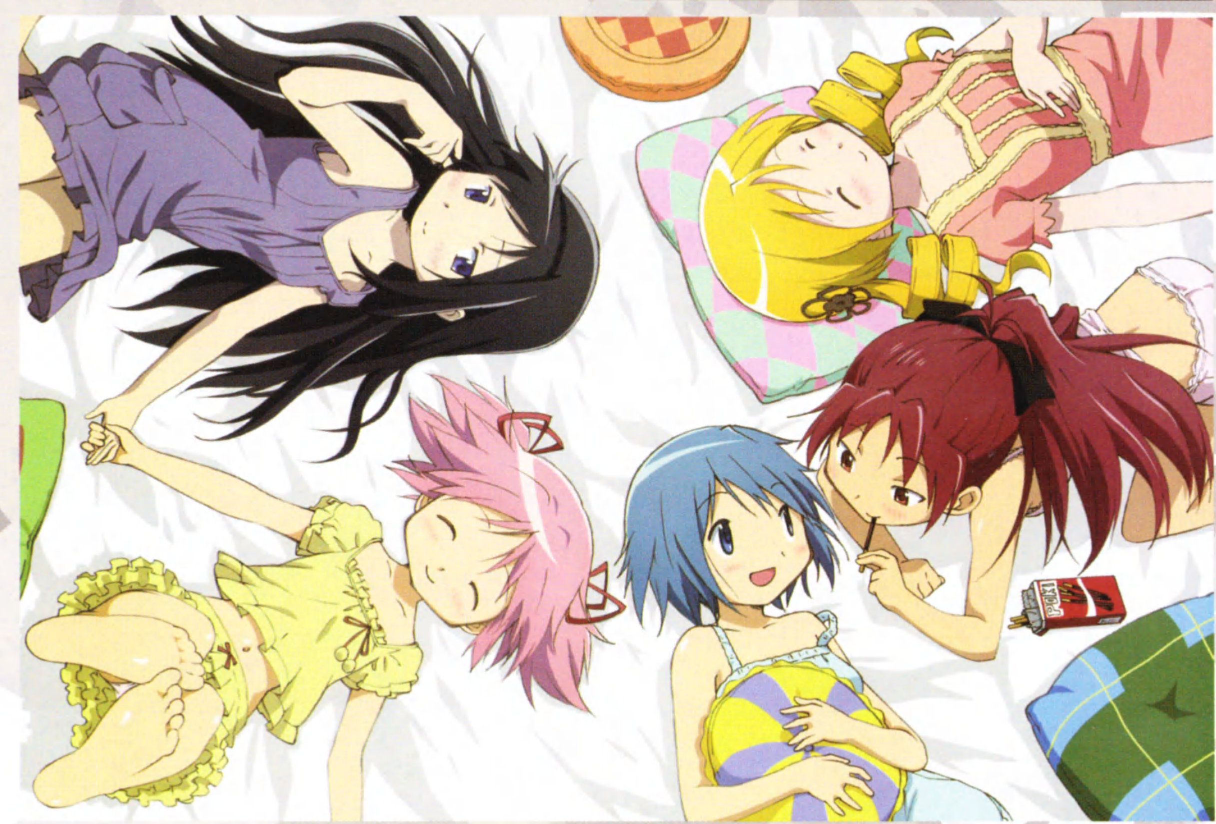


故事篇 まどか☆マギカ
交わした約束忘れないよ

N+ 社长沉默之后，关于小圆第十话变成了副社长发言，“光是看到［第十话的］分镜表，就觉得双手震颤不已 ...”。实际上，无论是从剧情的节奏感、段落衔接、情感调动乃至音乐放置，第十话的确可以算是全片最精彩的单回之一，没有辜负大家的期待。

对于晓美炎身上的秘密，关于时间旅行之类的猜想先前已经被 Fans 们补充到如剧透般翔实，而对于这样一个意料之中的包袱，再去大肆铺张地抖反而显得低估观众智商，这一点虚渊的剧本也好，新房的情节表现也好，都很聪





明地把重点从“惊讶”到观众转移到了“感动”到观众上。Loop 不再是重点和噱头，为何而 Loop，Loop 中间经历了什么，对之后又产生了什么影响，这才是重点。

从一个害羞内向的少女进化成一个不轻易表露感情、行事干净利落、目的明确的战士，这种宛若脱胎换骨的转变方式和晓美炎一路经历的种种绝望和苦楚引领了又一个剧情高潮，OP「コネクト」简直就是为了这一话而设，当那句「交わした約束忘れないよ」响起，这首朗朗上口的曲子才从欺诈用伪治愈真正升级为本作的灵魂之歌。

正是在这个临近尾声的冲刺阶段，虚渊玄曾发表言论，表示相关工作都已经做完，而小圆是他“在死前希望一定要能完结的作品”，因为“人生会发生什么谁都不知道的对吧，比如明天出门被车碾啊核战争爆发之类的都没啥大惊小怪的吧”并表示希望老天保佑他好歹活到 4 月。

原本看到这段话，大家还只是吐槽他“到底是写出了什么样的结局竟然连他也担心起遭天谴了”，但后来发生什么大家都知道了，只能说虚渊玄的乌鸦嘴真是让人叹为观止。当然，目前为止虚渊玄依然活得好好的，并且在地震之时还不忘安全转移自己的エロ盘，只是小圆却就此开始了停播风波。

在地震发生的那一周，大部分电视台的动画都贴出了暂停通告，小圆也不例外，而对此虚渊玄的解释是由于 Shaft 出于保证作品品质的原因一向习惯在动画播出前才将成品完成，而地震拖延了进度，由于最后两话的品质要求比较高，制作组认为与其赶制不如停播，所以只是正常现象。可是群众们并没有安心多久，在同期暂停放送的动画全都恢复了正常播出后，小圆仍然没有继续播映的迹象，而后一周原定于将在 Nico 上先行播出的十一话也被临时取消，同时在小圆的官网上正式宣布的消息宛如晴天霹雳：无论是电视还是网上的播放均会放送休止，直至另行通知为止。就此，小圆这让人们伸长了脖子期盼的最后两集一度有成为“幻之最终话”的危险，而刚刚被第十话加热至沸腾的 Fans 们，对这突然而来的叫停也是差点没给一口气憋死，一时之间甚至有不少人把怨气转移到了“骗子”虚渊玄身上。

尽管这场停播事件究竟是因为 Shaft 进度没赶上，还是因为涉及太多敏感画面的问题被要求自肃，甚至是为了炒人气的阴谋论，答案我们只能猜测，但最后的结果还算令人欣慰。制作组没有让群众等太久，四月底，随着读卖新闻上财大气粗的整页广告宣传，期待已久的小圆最后两话终于在 4 月 21 日顺利连播，并作为一部深夜 2、3 点档的动画，取得了 2.3% 的平均收视率。

对群众们来说，这一场要播完小圆的约定，幸亏没有被忘记。

故事篇 まどか☆マギカ

最终话的黑·白·灰

一个好的结尾远比一个好的开头要难。因为一个优秀的尾声能让一部烂片触底反弹，而一个平庸的结尾能毁掉一部优秀的作品。所以为了逃避这种残酷而直接的判定，再加上随着如今的动画长度越来越短，容量越来越小，近年来大部分热门作品为防止爬得太高摔得太狠、都养成了揣着结局跑到剧场版里骗钱的习惯。神作的吹捧还是烂尾的责备，这是所有人的言论自由，同时无脑厨和低智黑随便的嘴炮也不用缴税，所以除了剧场版的自我逃避，另一个防止一朝声名狼藉的保险做法就是开放式结局。

小圆的第十一话毫无疑问是畅快出色的，虽然 QB 那套魔法少女推动人类历史进程的鬼扯实在是太过可笑（里面好几个“魔法少女”都快成魔法太婆了，这战斗力也太强大了），不过和十二话同步播放导致它没能得到应有的关注和褒奖，实际上十一话的动作戏放诸全作也是相当亮眼的，尽管那是一次徒劳的努力，是晓美炎悲哀宿命的延续，但可以想见，如果是正常播放的话，这耀眼的晓美炎 RPG 一定会将群众对于最终话的期待值飙升到顶点，而届时相隔一周后浑身透着古怪的最终话恐怕第一时间遭遇的评价会更为两极分化。如今两话连放产生的效果，是前一话激昂的情绪在后一话找不到适当的宣泄点，导致一部分人在看完最终话后难掩失落，另一部分情绪带入成功的观众则感到十分满足。

这个结局，对那些对虚渊玄的“致郁”抱有期待的观众们而言，太过温吞，毫无他当年凛冽的作风，就像是曾经血染江湖的大佬，年迈以后也想尝试着金盆洗手做一回和蔼好人一样。普罗大众是欢迎的，一路跟着摸爬滚打过来的忠心手下是理解的，可还是会有曾经一起出生入死的同伴们感到失望。这个结局比大家所猜想的要美好很多，超级很多，甚至被拿来跟 EVA 的画面对比后也即视感很多。结局圆香成了神，改变了世界的规则，说它是种妥协也好，是种创新也罢，这到底是豪情万丈还是玩脱了，到底是牵强还是别具一格，是被迫修改还是本意如此，乃至究竟是黑是白，依然取决于他人的理解。

最后，少女们的确得到了解脱，尽管宿命不变，但是终于不会因为自己所祈求的希望所引发的同等绝望而讽刺地成为因果链的一环。而小圆则从人上升为一种规则，一种理解范畴外的存在，最终话才变身成为魔法少女的她，将永远继续着这种职责，与之相对的，她的家人和朋友将永远忘记她的存在——这看起来是个伤感的英雄救世后被遗忘的老故事，按照好莱坞商业片的续集定律，宁静与和平始终是暂时的。小圆同样埋下了一个意味不明的尾巴，在 ED 过后，以晓美炎背负着一对庞大的黑色翅膀（ED 前和 QB 对话后跳下大楼时翅膀为白色）投入对魔兽的战斗做终，而翅膀内部是魔女结界的种种画面……

若说结局是白，荒芜的大地和十三只魔兽的包围足以令人不安；若说尾声是黑，圆香的鼓励还近在耳边，那段“you're not alone”还近在眼前。不过有一点，治愈的话，最终话的老虚的确在某个时间，做到了。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『abracadabra』
作者：YORDA 出品：U235
http://u-235.blogbus.com/

魔法少女之人物篇

完成『Fate/Zero』的时候，虚渊玄曾感叹到想问一问神，为什么自己的女性角色就没法让人萌？这个现象到了的小圆前期剧情依然成迷。尽管本作人气爆棚，但却是典型的红剧不红人。以至于即使在学姐便当了一个月之后，剩下四位加起来的人气竟然没办法跟一个掉了脑袋的相抗衡。不过，随着沙耶加线进入到高潮部分，各个角色在自己主场的发挥，使角色魅力成了又一场逆转大戏。除了作为后半悲剧核心而被精心铺垫剧情的沙耶加，先是杏子的同归于尽引来人们对于“圣女”的膜拜和敬仰，接着黑长直借第十话一举逆天；十一话稳固地位。后又有圆香凭借最终话一朝封神。尽管由于篇幅问题，角色塑造并算不上足够丰满，但起码这一次，伴着新房的渲染力相助，虚渊玄的妹子成功萌到人了。

人物篇 まどか☆マギカ

わたしの、最高の友達

身为『魔法少女小圆』挂在标题上的绝对主角，鹿目圆香一度在主角的“存在感和存在意义”的问题上立场相当微妙，并不止一次遭到“标题欺诈”的吐槽。表面上看，属于圆香的主场似乎只有最终话，但实际整整十二话，记录的正是始终作为旁观者的，这个普通少女的成长，正因如此，她才得以在最终话涅磐，才得以许下这样宏伟的愿望。

很长一段时间内，圆香的存在都处于弱势。初期的她在观众眼里显得人云亦云，毫无主见、中期的她又令一些人感到圣母过头，乱帮倒忙。自从圆香邂逅“魔法少女”这个词汇起，这个本该挥着魔棒在星星的环绕中洋溢着灿烂的笑脸变身的小女孩，眉眼固定成了八字，脸上总是愁云惨淡。在 Fans 间，一直有依据访谈而得出的“蓝毛是虚渊的亲女儿，黑长直是新房的好孩子，而粉毛是苍树的主人公”的说法。

圆香的确是个典型治愈系作品中的安心型主角。性格温和体贴，为他人着想，重视朋友等等都是优秀的品格，放在普通作品里，再冷无缺的角色也会被这类主角攻略，加上惹人怜爱的外型和悠木碧透明中略带怯生生的嗓音，鹿目圆香本该是个十分美味的弱气角色。

不过到了后爹虚渊玄手上，就完全是两码事了。

圆香拥有幸福的家庭，温柔的父亲，个性的母亲，可爱乖巧的弟弟，尤其是身为工作狂人的妈妈，自始至终都是对圆香影响最大的人。如果没有遇到 QB，圆香将来一定也能在对于母亲的模仿和憧憬中长成一个出色的女性，只是遇见 QB 后，这个本该平凡的少女就像是坠入了流沙的中央，此时即使是像母亲这样拥有强大信念的大人也无法把她再拉上来。跟大部分青春期的少女对于魔法少女的概念多半停留在能穿可爱的衣服惩恶扬善上一样，圆香速写本上的自己（出自悠木碧的亲笔，但不知为何有些猎奇），其实包含的正是少女们 / 幼女们的梦想。这份小小的梦



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『Maccherone』
作者：走失人形 出品：右手定则
官网：http://rhr-works.com

想是单纯的，幼稚的，美好不掺杂一点污垢的，这也是一直以来魔法少女题材的主题，爱与希望。

羡慕着母亲努力的身影的圆香，处于人生的迷茫期，尚未能进行正确的自我定位，找不到自己前进的方向，自己眼中的自己好像没有什么特点、没有什么长处、普通到唯有不会给人添麻烦这一点值得称道。在做这样的自我否定的同时，圆香由于“魔法少女”这一职业的突然出现，认准这或许是一次契机，于是决定努力将帮助别人作为一种寻找自我价值的方式。但这里的“帮助别人”在圆香眼里还仅仅是像麻美一样活跃在拯救他人免遭魔女毒手的第一线，她从未认识到这种“帮助”背后需要承受的代价，所以，当学姐殒命于眼前，这个十四岁的少女被现实这一桶冷水冰凉刺骨地从头浇下，选择了退却。

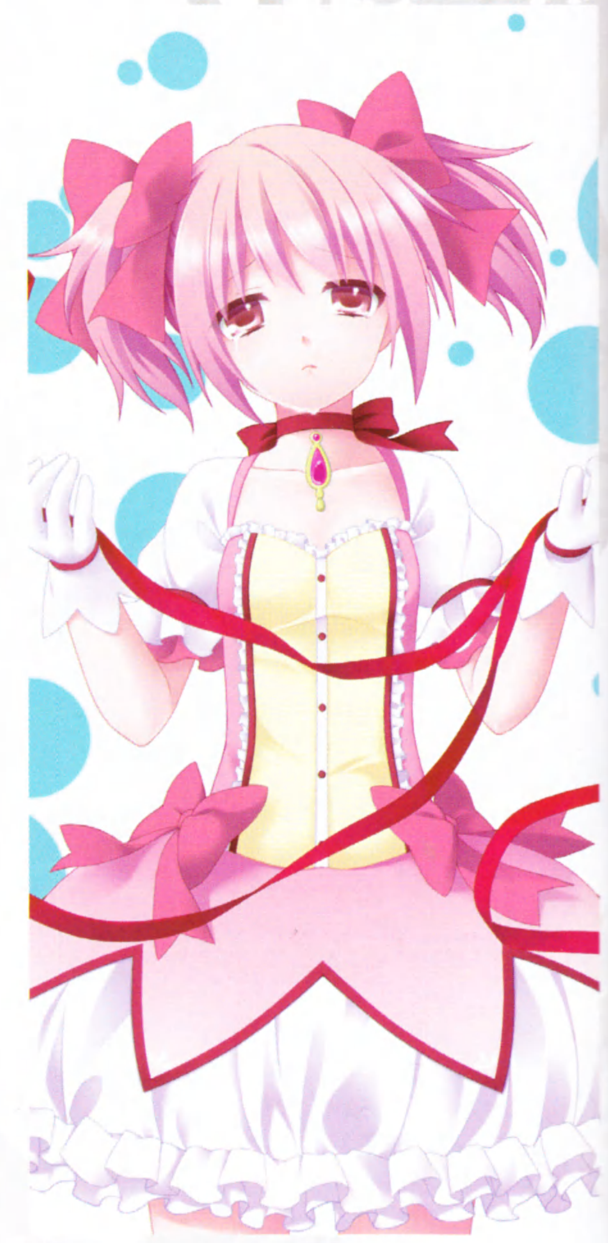
单纯只是为了帮助别人而成为魔法少女，与为了实现愿望而签订背负沉重命运契约的魔法少女，完全是两回事。虽然之后 QB 身上屡次出现了“这和说好的不一样”现象，但像前者这种好心扶起跌到老奶奶却被反告一状的事情，显然比起后者更说不通。魔法少女并不是善意批发器，更不是愿望实现机，而是一种等价交换，如果没有找到具备同等或是超越价值，需要拼上一切去实现的愿望，也就不该随意揽下这同等甚至更为浓郁的绝望。

但圆香对于自己这明智的犹豫没能坚持多久，珍惜友情如她，对随后好友身陷囹圄无法放任不管，然而一边是晓美炎一而再再而三的阻挠与自己理智的劝阻，另一边是对于沙耶加悲剧无法坐视不理的感性拉扯，圆香只能在无尽的自责中徒劳地做一些她认为力所能及的努力。面对着渐渐崩溃的沙耶加，同样处于煎熬中的圆香连给沙耶加一个鼓励的笑容都已经控制不好嘴角的弧度。

为什么会变成这样呢？圆香不止一次这样问着 QB，问着自己，她无法分担沙耶加的痛苦，无法找到任何有效措施，从母亲那里得来的勇气的结果，是那差点害死好友的冲动一掷。对于沙耶加而言，这是个走上末路的过程，而从旁观者圆香的角度而言，看着沙耶加一步步被毁掉何尝不是痛苦的极致。圆香是个凡人，一个稍微有些笨拙的凡人，也会软弱，也会被一两句气话刺伤了心，她说不出热血的鼓励与警句，更没有灵活的口才和反应力，只能亦步亦趋地跟在后面为沙耶加打气，为了让沙耶加知道，她不是一个人。可是等回过头来，圆香才发现，真正一个人的，其实是自己。

第三话结尾是 ED 画面的第一次出现，圆香一个个跑过麻美、沙耶加、杏子和炎的场景曾被观众报以结局全灭的猜想，可现在想来，她们无疑是圆香迈向最终决定道路上的坐标，以自己悲剧所产生的光芒照亮了圆香前进的道路。朋友们的相继逝去，让圆香深刻地醒悟到这一切早已不再是最初速写本上的那套过家家游戏，QB 理解不了人类的感情，而圆香理解不了 QB 的逻辑，人类和 QB 星的思维距离如同隔了整个银河系。身边开始物是人非，而对于晓美炎汹涌的感情，圆香选择了逃避。从一开始，对于 QB“你是最强的”的言论，圆香就是半信半疑，疑的是恭维，信的则是作为一个小女孩、心中对于成为主人公







图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『～ Witches' Sabbath ～』
作者：RiE 出品：U235
http://u-235.blogbus.com/



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『abracadabra』
作者：Domotolain 出品：U235
http://u-235.blogbus.com/

的憧憬，但晓美炎的一番话，让她意识到了那个自己极度想要逃避的可怕命运，同时也意识到了，那个命运的无从抗拒。所谓的“最强”，从一开始就不是什么好事。

最初的最初，圆香也只是一个普通的具备成为魔法少女资质的女孩罢了，为了救一只黑猫成为魔法少女（此为 Drama 外传内容），鹿目圆香就是这样的女孩。战场上也曾有她跃动的粉色身影，有她耀眼的笑颜，有她温暖的鼓励，同时也有着她绝望的眼泪。当我们透过晓美炎的回忆，终于一窥这个少女那被夺去的明媚，无论是谁，也会对这个看似始终在哭泣的软弱女孩彻底改观。

正因为比谁都要温柔，圆香对于朋友的苦难无法置之不理，对于他人的悲剧无法熟视无睹，最终她还是选择了签下契约，这个决定已经不再是一时的感情用事，而是明白了这背后一切的悲辛，决意全部背负后的决心，于是成就了整部作品中最为成熟的一次契约结成。当初那个崇拜着母亲的小女孩，这一次凭着自己的意志作出了这项彻底扭转人生的决定，并迎来了母亲那鼓励性的一推，就像是初次放手学步的孩子一般，任由她迈向自己的人生，这是圆香为自己成长交出的答卷，即使两人都明白，这一别或许就是永远。

圆香抱有着对世间的大爱，对朋友的爱，对家人的爱，以及对其它背负着悲剧的魔法少女们的爱，也正是如此，她才能成为那样温暖的存在，如神明一般在魔法少女们的弥留之际为她们带来救赎，甚至不乏考据厨直接把最终话的考据上升到了宗教范畴。圆香被遗忘的结局或许是令人哀戚的结果，但她最初助人的理想，已经得到了最大限度的实现。最终话漂浮在宇宙的圆香，前所未有的坚强勇敢富有担当，更是前所未有的，成为了当之无愧的主人公。

人物篇 まどか☆マギカ

もう誰にも頼らない

在同人的二次创作中，晓美炎的形象现在已经完全和变态等同，常见内容有利用停止时间去偷圆香的内裤（……），其原因一方面来自于她作为魔法少女的能力，另一方面就是她对于鹿目圆香的执着。作为本作中百合杀必死大放送的重要力量，晓美炎的人生历程，实在和圆香密不可分。

这个长时间都维持冷艳高贵、三百六十度无死角甩秀发的时髦角色身上集合了全作最大的秘密和整个事态发展之因。她的时间，永远徘徊于自己出院的那天到魔女之夜这个区间内，不断循环。于是重复着和圆香的相遇，重复着和她成为挚友，然后重复着看她那无法被改变的悲哀结局。

对比对圆香家族关系的多次刻画和杏子不愉快的过去以外，在本剧中的其它角色身上都缺失亲情描写，包括在所有时间线上都单独一人从孤寂的病房中醒来的晓美炎。因为心脏病而住院的晓美炎，在原始时间线上的性格与我们所熟悉的那个紫衣魔法少女完全处于两个对立面，她内向害羞而又笨拙，学习不好体育活动也跟不上，算是典型会遭到校园阴湿欺负的对象。同样处于迷茫时期的晓美炎，在这个自我否定的阶段没有来自家庭的亲情支撑，取而代之的，是如阳光般照亮她生活的鹿目圆香爽朗的身影。被圆香从魔女手中以及自己的负面感情中救出的炎，对于鹿目圆香同时抱有憧憬和依赖，在她身上看到了闪耀的人生意义，圆香对于炎的重要性，不言而喻。

所以，在正常时间线上，面对着圆香的结局，炎才会说出“比起救我这样的人，我更希望你能活下去”这样的话。对于炎而言，圆香的价值在自己之前，而自己只有和圆香在一起时才有价值，失去了这个支柱的话，没有了她可依赖的话，也许炎也不知道自己要如何将今后的人生坚持下去。圆香的重要性对炎来说优于一切，所以她选择了比起被圆香保护更希望能去保护圆香的方式成为魔法少女，为了避免圆香因为自己而受到任何伤害。在这种动机下成为魔法少女的她，在一开始就已经做好了一命抵一命的准备，甚至比这更残酷的事情，只要是为了圆香而做，她也是义无反顾。

与其说是炎觉悟的深刻性强于他人，不如说她对于这个愿望的执着追求强于他人。她的愿望和巴麻美最初为了活下去而许的愿望有着微妙的共同点，巴麻美寻求的是一种生理上的继续存活，而晓美炎渴望的，是心理上的生存支持。

晓美炎每一次轮回的目的都随着轮回中的经历而发生着变化：第一次轮回是为了挽回粉圆牺牲的结局却目睹圆香变成魔女；第二次轮回是为了传达出魔力用尽会变成魔女的信息，却引发猜忌，并不得不亲手杀死即将变成魔女的圆香；第三次轮回是为了达成上一周目结束时圆香的心愿，阻止她被 QB 欺骗，决定了再也不依赖他人的她却依然只能眼睁睁地看着圆香结下契约，并成为最强魔女；第四次轮回，也就是我们所目睹的这一次，她得知正是自己的一次次改写历史的行为，使得事态越发不可收拾。但对炎来说，她的时间轴既没有过去，也没有未来，更没有退路，事情逐渐偏离了轨道，但结局指向的却是同一个，晓美炎明白，



这种无意义的循环，对于她而言，绝望只是时间问题。

如同一个时间的玩物，无论炎在既定的时间内如何跳跃，终点也不会朝着积极的方向偏离一丝一毫，反而会让负面影响如同滚雪球般越来越大。晓美炎的“不依赖”导致的是对圆香更为强烈的依赖，正因为依赖着圆香，她恐惧于失去，因为对失去的恐惧，她逞强地进行着一次又一次不可能被完成的挑战，可是孤军奋战的她始终无法与魔女之夜匹敌，就此让一切陷入死循环。等到五周目，事情终于得以解决，但在这一了结的背后，无论晓美炎多么的不情愿，这又是一次对圆香的依赖，她无意中堆积在圆香身上的因果，全部都被圆香微笑着一并承担。尽管结局一切归于平静，对晓美炎来说，不得不面临的事实，是自己依然要失去这个唯一的朋友，独自活在这个星球上的事实。实际自这一刻起，才是晓美炎真正“不依赖”的开端，也是她真正的成长。

在这个星球上的人们都忘记了圆香时，戴着圆香发带的炎，终于得以淡然地面对这一切，露出久违的微笑，默默地守护这个被圆香爱着的世界里，继续作为一个魔法少女拼搏下去。和圆香一样，她终于在彷徨中找到了出口，能毫不犹豫地秉持着属于自己的生存原则，因为她明白，圆香永远与她同在。

晓美炎是本作具备代表性的人气角色，鲜明的特色以及对于自己目的的执着令她极具吸引力，而一步步丰满的性格蜕变，和实力悬殊的魔女战斗时孤独单薄的身躯又令观众为之动容和怜惜。从头至尾晓美炎的眼里只有圆香的存在，这也使得她对于其它角色悲剧的冷漠招人诟病。晓美炎从一开始就明白，不可能拯救到所有人，所以她所追求的，只是保护这唯一的朋友，这个被她唯一认定是朋友的人，如杏子所言，“将唯一想要守护的东西守护到最后”。

这份深切的感情，让她为了这个少女放弃了自己本该平静的生活中，被卷入无限轮回的悲剧。晓美炎从未后悔，她变成了少女口中拥有跟名字相称的帅气的女孩，即使连感情也渐渐麻木，即使被圆香一次又一次地当成陌生人，即使只能默默地守护她，即使重复着不断的失败，这些牺牲，从未让晓美炎皱一下眉头。这份执着的爱（姑且不去定义这究竟是友情还是百合），让晓美炎在二次创作中无悬念地增加了淑女属性，所以能担当天下第一小圆厨的，只有叽姆啦一人！

人物篇 まどか☆マギカ

後悔なんて、あるわけない

“怎么可能会后悔呢？”这样逞强着的沙耶加身上最具魅力的，正是这份不撞南墙不回头的顽固。

沙耶加有着干净利落的短发和男孩子气的性格，但这过于朴素的人设，不看 OP 真的会让人产生她仅仅是担负着主角好友这一设定的路人役而已。身为好友三人中最开朗的一个，沙耶加的结局却是最凄凉的。沙耶加的性格是冲动的，一根筋的，所以往往不会去深刻思考事情的后果，她对自己的青梅竹马上条抱有着好感，对于暗恋之人的痛苦更是感同身受，她期望能再次看见上条充满自信的表演，而不是在医院里郁郁寡欢，却找不到正确的开导途径。

可以说沙耶加的盲目自始至终伴随着她，

所有事情，明明拥有更好的面对方式，结局却总是钻进了最坏的那个牛角尖之中，在上条事件。她从一开始就错得一塌糊涂，正因如此，实际签署了契约的人里，声称着不会后悔的她，反倒很讽刺的是最不甘心的一个。

最初她也憧憬着学姐惩恶扬善的身影，吸引到她的，是学姐飒爽帅气的战斗英姿，和这背后闪闪发光的"正义"之魅力，能达成愿望又能贯彻正义，这对沙耶加而言，是再好不过了。学姐的惨死，对沙耶加而言同样是冲击，但她并没有完全意识到这一事实背后的真正意义。就如同对战争抱有着正义幻想的青年，他们知道战争意味着牺牲，但那包含的内容更多的是"为国捐躯"的光荣，而非残酷，直到他们真正在战场上面临地狱般的事实，退却，怯懦，恐慌才会接踵而来。沙耶加正是抱有着这样理想的少女，她总是将保护别人视为己任，即使还未成为魔法少女，面对危险她的第一反应也是先将圆香护在身后，即使同样脆弱到想要哭泣，她也总是别人依靠的肩膀，这并不是认为自己有多强，而是习惯性的必须要保护他人的条件反射。这种希望守护他人的力量，遇到了上条会更加强烈，也会更加吞噬理智。对于沙耶加的愿望，麻美一开始就问过，她究竟是希望实现上条的愿望，还是成为实现了上条愿望的他的恩人。"带着这点误解继续往前走的话，你一定会后悔的。"实际最后，沙耶加的确在没有搞清任何东西的情况下，因为心疼上条自暴自弃的行为而身体优于大脑，踏上了万劫不复的道路。

沙耶加对于自己的许愿究竟有没有祈求上条的回报或是感谢呢，如果只是希望喜欢的人能幸福，当得到了幸福的他却没有选择自己又将如何是好呢？如沙耶加之后化身的美人鱼型魔女形态一样，这是一出彻头彻尾的『海的女儿』式悲剧，当自己的牺牲为他人做了嫁衣，试问有谁真的能坦然面对？有谁真的不渴望能和自己的喜欢的人在一起？但这些可能性都被沙耶加深深地遏制在心底，加以逞强和否定，而正是这种违心的掩饰，让看不见的伤痕反而愈加深刻，成为难以愈合的伤疤。

群众们怒骂上条人渣，仁美寡耻，但实际在这两个人的视角里，世界并无改变，改变的是沙耶加。沙耶加迟迟不愿告白，令仁美决意速战速决，她并不知道这种在她看来公平合理的竞争方式对于沙耶加的毁灭性打击，在她看来，沙耶加只是胆小懦弱，纠结于细枝末节而白白葬送机会而已，外加 QB 出现后，始终被蒙在鼓里的仁美，自然而然产生了被圆香和沙耶加冷落孤立的错觉。第二话对于圆香和沙耶加总是将她排除在外的眉目交流（实际是在和 QB 对话）解释为不正常关系的误会，并不仅仅是玩笑，而包含了仁美自身的危机感。全片对于仁美着墨并不多，但她之所以第四话会被魔女诱惑，就证明她的心理也有让魔女乘虚而入的缝隙，可关于这一点，观众也好，主人公也好，注意力早已全在魔法少女和魔女身上，这也使得下战书的仁美仿佛突然变成了一个陌生人，因为已经很久没有人顾及她的感受和想法。至于上条，更是在完全不知情的情况下背负了沉重的枷锁，如果得知为了让他重新拉琴，沙耶加做出这般牺牲，他难道就会心怀感恩、坦然接受么？对于上条和沙耶加的关系，留在记忆里的，只有那个他和沙耶加一同听着古典乐的恬静傍晚。

『小圆』从未描写过上条对沙耶加的感情，仅有的几场戏中还包含了上条遭遇毁灭性人生打击后的烦躁与不甘，就连之后他究竟是否接受了仁美的告白，也依然未知。他对沙耶加抱有何态度，对于仁美的告白又是怎样的心情，我们不得而知，但起码，在音乐厅演奏的间隙，猛然忆起那个温暖傍晚被微风吹开的窗帘的画面时，念着沙耶加名字的上条，一定不会忘却那段短暂的回忆，有个女孩会经常带他想听的 CD 过来给他鼓励，至于那个女孩对于他究竟抱有怎样的感情，上条已经永远无法知道了。

虽然性子比谁都要烈，脾气也是主角阵营中最爆的，但面对着青春期的纤细感情，沙耶加只会采用最笨拙的面对方式，并少不了伴有自卑和自轻自贱。这本该是个青春期常见的酸甜故事，却因为好友无意间拆穿的真相而使得沙耶加彻底将自己打入永劫。现在的身体如同僵尸一般，已经不是人了——这种打击，沙耶加却依然赌气一般苦笑着承担下来，并继续用正义自我麻醉，填补那因为感情而开裂的创口。可正义远有着比感情更黑暗的负面，沙耶加没有意识到这个背面，正如没有意识到契约的背面。爱着世人的她，却不为世人所爱，更发现世人甚至不值得爱，她所做的一切，即使她多么不愿意承认，实实在在的像个笑话。

于是她终于流着泪崩溃，曾几何时想要坚定地贯彻着正义之道的她，动摇了我行我素的杏子，却坚定不了自己。她如同众人猜测的一样变成了魔女，却不是第一话开头那个漂浮在空中的巨大魔女，属于她的魔女结界，是音乐厅，是演出告示，是结界门口的那句拙劣的涂鸦"lovemedo"，是结界内部上条穿着演出服的背影，是深深烙印在她心头，挥之不去的回忆，满满的每一步，都充满了上条的痕迹。

沙耶加是令人心酸的，为了她遗憾的爱情，为了她未竟的正义，更为了她那份愚笨耿直的处事方式，她不懂得圆滑，思维不会打弯，心直口快，有时候还会无心伤人，所以总是一直线撞到头破血流。在晓美炎的 Loop 里，她是最不讨好的一个，而在每一次都无法避免的悲剧里，又有一半是她自己酿下的果。


图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『～ Witches' Sabbath ～』
作者：PICO 出品：U235
http://u-235.blogbus.com/



如果她最初不是选择将希望寄托在魔法的"奇迹"上，而是耐心地关怀守护着上条，修补他的心灵创伤，她自己的灵魂不会千疮百孔，甚至和上条的关系发展成恋人也未可知；如果在仁美下战书的时候，她没有因为自己身体的原因逃避，而是无悔地去做尝试，局势会发生转机也未可知；如果在一切已成定局，她能坦然面对自己最初的心情，愿意去接受世间的两面，继续作为魔法少女战斗到最后也未可知……

但是事实从来没有什么如果，在恋爱面前的少女都是自卑的，她们会在意自己的千种万种的不完美，而 SG 的真相更是将沙耶加的自卑推向顶峰，即使在别的平行世界里，有人爱着机器人，有人恋着半兽人，有人和宇宙人在一起，甚至有人希望和肉块长相厮守，但对她而言，不是人类的自己，早已经失去了恋爱的权利，这是她为自己设下的桎梏，也是既定的命运。这不是热血片，不是少年漫，没有人会跳出来大力摇着她的肩膀对她喊"可无论如何，你就是你啊，你依然还是那个沙耶加啊！"，所以即使最后圆香带走了魔法少女们的全部绝望，对于沙耶加的悲剧她也无力更改。

能再次欣赏到上条的演奏就是她全部的追求，沙耶加最后如是释然。但她真的甘心这样的结局吗？然而不甘心又有什么办法呢？所以她只能这样笑着离开，一如当初的那句逞强。

後悔なんて、あるわけない。

人物篇 まどか☆マギカ

そんなの、あたしが許さない

小虎牙加零食伴身，说她是来夺命的反派实际也没有人会当真，更何况有野中萌好蓝加成的杏子，比起坏人，不如说其实是在勉强地去伪装成坏人。杏子和沙耶加在用伪装来进行自我保护的方式是相似的，只是后者过不了自己这关所以失败，而前者以为这种伪装成功了而已。杏子的出现，最初带着对沙耶加天真的嘲笑，后变成同病相怜的示好，而最后竟然被沙耶加那份固执的执着所感动，重新燃起了曾几何时被她一同扔在黑暗过去的希望。

“已经是这样的人生了，就不能让我做一次梦吗？”

对于杏子而言，沙耶加是她的一个梦，沙耶加对于正义，对于给他人带来幸福的追求，唤醒了最初那个心灵尚未枯萎怀梦少女。和沙耶加一样，最初的杏子，也在没有意识到这份契约的真正意义下成为了魔法少女，而且她没有同伴的关心，没有朋友的帮助，没有前辈的指导，只是怀着一个不谙世事的少女对于父亲理想的盲目追求就踏入了火坑，而后带来的，是毁灭性的悲剧。杏子是坚韧的，她并没有因为这件事陷入绝望变成魔女，反而醒悟了“奇迹不是免费的，如果你祈求了希望，也会散播出同等的绝望”的真相，然后自暴自弃，彻底陷入自我封闭。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『 ~ Witches' Sabbath ~ 』
作者：PICO 出品：U235
http://u-235.blogbus.com/

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『 ~ Witches' Sabbath ~ 』
作者：PICO 出品：U235
http://u-235.blogbus.com/

但这一路都是靠着只为自己而活挺过来的杏子，早已经习惯了孤身一人，面对一切的女孩，却因这个曾几何时受她耻笑的少女重新拾起了最初的天真幻想，重新想起最初的自己正是希望和父亲一起从表里两面拯救世界才充满干劲地踏上了魔法少女之路，重新相信爱和勇气会胜利的故事……即使是做梦也好，能寻回做梦的能力，已是一种幸福。

以利己为生存之道的杏子，最后却是为他人而死。杏子憧憬着沙耶加那对于自己的“正义之道”的坚持，羡慕着她的固执和天真，那都是她没能坚持，却终于得以在沙耶加身上寻回的宝物。杏子想抓住沙耶加，一如想抓住她好不容易寻回的梦想，让她重新找回希望的人却只有坠入绝望这一个结局，她不能允许，这既是为了沙耶加，也是为了自己。

第四话结尾登场第九话结尾退场的杏子，作为一个辅助角色，用短短六话时间完成了从一个玩世不恭爱摆派头的前辈到关心他人口是心非的“姐姐”的转换。表面看来自私自利的独行侠杏子，内心深处实际是比谁都要温柔，比谁都爱照顾人的孩子。当初是因为什么而幸福的原因，当初是因为什么而奋斗的原因，替她找回来的，是沙耶加，所以她也希望能为沙耶加做些什么，如果不能做到的话，如果又将继续坠入下一个绝望的话，那不如就一起坠入永眠，起码这次在路上，她终于不再是一个人。



人物篇 まどか☆マギカ
もう何も恐くない

如果说虚渊是一架轰炸机，新房是子弹，巴麻美就是战火下的炮灰，在新房一通让人眼花缭乱的画面攻击后，废墟中的结果让人措手不及。巴麻美是全作最华丽优雅的人物，战斗服是法式风情小套裙，战斗方式是丝带加单发火枪的王财式轰炸，杯具是不离身的精致红茶套件，食物是餐具布置考究的浓香小蛋糕，浑身散发着小资的气息。作为最初的指路人，她以一个完美的前辈形象出现，完美容姿，完美身材，完美实力，完美为人，然后或许是被嫉妒于这种完美，她又完美地死在其作为一个魔法少女辉煌和幸福的顶点。

全片关于学姐的篇幅相当有限，作为照亮第一段道路的她，始终离不开的东西，是恐惧。

最初成为魔法少女，源自于她对一个人孤独死去的恐惧；后来对圆香等人若有若无的拉拢，源自于对单独战斗的恐惧；在晓美炎的Loop中，因为无法接受最后自己会变成魔女的事实而准备和大家同归于尽的她，是出于对残酷命运的恐惧；而对于观众而言，正是麻美这突如其来的死亡，第一次让人感到了对未来发展的深深恐惧。

即便再成熟稳重，巴麻美也不过是个普通的十五岁少女，却得每日独自面对和魔女战斗的巨大恐惧，她没有战友分担，只能强迫自己坚强从容，但实际无比渴望着有人能和自己并肩作战，所以只有她，对自己的追求和真正的希冀始终保有最清醒的认识，也只有她，能够担当起前辈的责任给他人带来忠告。最后，是圆香的一席话让她终于战胜了一直以来伴随着的恐惧，知道了自己已经不再是孤身一人，可超越这个心魔的瞬间，却也是巴麻美生命凋零的时刻。

彼时看来，巴麻美是不幸的，但现在想来，她或许是这个时间轴上最幸福的。表面看来最自信的学姐，实际却是最脆弱的，所以在其它时间轴上知道了真相的她会第一个崩溃。与其面对着终究要因为绝望而变成魔女的残酷命运，在这条时间轴上，麻美死的时候即使肉体是残缺的，但心灵是完整的，而非一具被绝望抽空的躯壳。华丽如她，也许只有华丽地战斗至死，才是最相衬也最完美的落幕方式。











魔法少女之最后

这个一月，是平淡的一月，更是充满惊喜的一月。小圆的成功可算是时势造英雄的又一例证，即使这时事是天不时地不利人不和。今年一月虽然一举跑出了 IS 和小圆两部 BD 销量殿堂级的作品，但在人气方面（姑且不提各花入各眼的观片感受）能和小圆打的还真是一个都没有，结局是否为重压下的半成品的争议，厨黑的各种跳脚互掐，世界宅圈里祭典般的讨论与考据狂欢，被蛋疼地和经典作品的排列对比……小圆让阿厨们从一月 HIGH 到了四月，这的确是件了不起的壮举。新房的威名再次血洗江湖不提，虚渊所追求的自由度和事业平台拓展也一举步入正轨，即使左思右想也轮不到我们欣慰但依然还是为他感到高兴。不用急着给小圆划历史地位，我们将永远期待着他们各自在未来等着我们的惊喜。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『魔法少女 轮回』
作者：坑 出品：洗熊公社
http://blog.sina.com.cn/fromover

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 /Eno

天气渐渐转热，似乎在哪里都偷偷渗透着一丝夏天的气息。但对于笔者而言最为发愁的还是一到夏天笔记本电脑就发烫的问题（笑）。似乎看 nico 动的时候电脑会倍加受到负荷，于是一边抚摸着电脑一边担心着过热一边还是忍不住点开 nico 动也是夏季的风情之一吧！（谜）而今夏也恐怕将成为最为炎热的一个夏天——各种意味上哦！

Nico流行！ 跨越界限送上的音乐 Label！ 新作连发不容错过！





BALLOOM——2011 年 3 月 5 日开始发足的这个新的音乐 Label，旨在跨越“Major”（主流商业音乐）和“Indies”（独立音乐）二者的束缚，以新的形式流通。作为由音乐人所组成建立的 Label，其中更是集合了八位人气的 VOCALOID P，分别为ハチ、アゴアニキ、とく、wowaka、OSTER "BIGBAND" PROJECT、古川本舗、ナノウ（ほえほえ P）、すこっぷ。

头阵的 CD『アンハッピーリフレイン』（试听：sm14441671）由 wowaka 担当，已于 5 月 18 日发售。作为 wowaka 的 1st full album，其中自然收录了诸多 wowaka 所作的诸如『とおせんぼ』、『裏表ラバーズ』、『ローリンガール』等耳熟能详的名曲。然而这张专辑并不只是单单收录了 wowaka 至今在 nico 动与同人 CD 中的旧作，为了配合新作 CD 的发表，wowaka 还在 nico 动投稿了久违的专辑同名新曲『アンハッピーリフレイン』并再掀热潮，在收录的旧曲上也全面地进行了乐曲的再录与重新编曲。对于钟爱 wowaka 那富有奇妙疾走感的音乐的同好而言，这一盘的分量自然是不容错过！而更让人大满足的是，本次 Album 为两枚组的大容量，其中 Disc2 中收录的为 guest 音乐人献上的富有个人特色的全新编曲演绎。目前在 nico 动公开的作品有キャプテンミライ（キャプミラ P）投稿的『裏表ラバーズ reverse Edge remix』（sm14440777）与 acane_madder 带来的『ローリンガールをささやいてみた』（sm14365451）。前者将 wowaka 的爆人气大作『裏表ラバーズ』以一种充满节奏的感觉再现，同样的旋律依然带来了不同的音乐触感；而来自擅长用轻声细语般的声音进行演唱的 acane_madder 所带来的『ローリンガール』，



褪去了原曲强势激烈的一面，反而带有几分空灵与神妙，而在 nico 动上的公开版所配的 PV 更是与音乐配合得恰到好处，着实让人耳目一新。在 Disc2 中，正是将不同于 wowaka 本身的音乐风格展现在听者耳边，同样是非常值得一听的部分。

BALLOOM 的第二弹 CD 将接着这股势头于 6 月 15 日发售，为古川本铺的 1st Album——『Alice in wonderword』（试听：sm14469626）。虽然收录了古川 P 的多首 VOCALOID 名曲，但本碟却是全人声演绎的 CD，在伴奏和编曲上也同当初在 nico 动等网站发表的版本有所不同。在试听中明显可以感觉到的变得更为厚实通透的声音在令人欲罢不能的同时，也将古川 P 那久违的足以澄净心灵的音乐带回到听者身边。在新曲上，花近担当的『三月は夜の底』也让人期待不已。喜欢古川 P 的 VOCALOID 爱好者同样不可错过此次的新碟哦！

虽然凭借 nico 动发足的音乐人在开始商业活动后，都有减少 nico 动自主活动的趋势，但集合了 nico 动人气 VOCALOID P 的这个 BALLOOM Label 俨然野心勃勃地要创造新的音乐流行法。藉由 nico 动发表宣传、公开完整的新曲与高质量 PV，足够能将 fans 的期待度提到最高；而 nico 动平台所配合的购买途径也非常便利，轻点鼠标触手可及。第一弹选用话题 P 的 wowaka 更是带来了十足的话题性和爆发力，也不怪此次 wowaka 的『アンハッピーリフレイン』在 Oricon 榜上成绩傲人。当然，音乐本身的素质还是占了非常重要的因素，而今后通过这个 Label 发售的 Album 又将会有怎样的惊喜，也让人忍不住从现在就开始期待呢！





NICO NICO

Nico推荐！记忆不灭！組曲『ニコニコ動画』改公开！



2007 年 6 月 23 日，随着“組曲『ニコニコ動画』”（sm500873）的发表，代表 nico 动 β 与 γ 时代的传奇作品也就这样拉开了帷幕。甄选出的 nico 动最初 β 与 γ 两版（2007 年 1 月 15 日 ~ 2007 年 6 月 18 日）时代的 33 首名曲中，不仅有当时流行动画（凉宫等）的人气 Anisong，还有诸多游戏、东方曲与 nico 上大热的作品如『网球王子舞台剧』等音乐的踪影。在诸多爱好者的翻唱再演绎下，組曲『ニコニコ動画』在当时也被广泛传播，对于国内 nico 动 fans 而言，不少人对 nico 动最初的记忆恐怕便是在此了吧。之后由同作者しも所投稿的组曲第四弹“ニコニコ動画流星群”（通称：流星群，sm2959233）、第五弹“七色のニコニコ動画”（通称：七色，sm7233711）也在不同的 nico 动时代留下了鲜明的印记。可以说，しも所制作的组曲，也往往是一个阶段 nico 动音乐流行的集大成之作吧。

时间过去近 4 年，当年人气爆棚的組曲『ニコニコ動画』也终于突破了 700 万再生大关。为了纪念 700 万再生，原作者しも投稿了“組曲『ニコニコ動画』改”（sm14242201），编曲上略有改变的同时，在声音的质感上也比旧作要好了很多。最值得注目的是在 ED 处与流星群、七色一样，新加入了连奏风的 ED 段，直叫人耳不暇接！组曲的老 fans 更是不可错过这个纪念性的一刻，在此次新作动画中的弹幕也像一场狂欢，可以说这一首组曲与其中的弹幕点等等都是许多人心中共同的记忆吧？而 nico 动发展至今人气也与四年前不可同日而语，在笔者写下这些文字时该作再生早已突破 60 万大关，向着 100 万奔去。藉此机会，不妨也在 2011 年的现在，去重温 2007 年的那些萌与燃吧！



El Shaddai 待望发售！比起实况还是 MAD 更走红！？

在 nico 动上足足红了大半年，本志也多次介绍过的“大丈夫萌大奶”（误），即 PS3 平台游戏『El Shaddai』，在 4 月 28 日终于迎来了发售！当然，在发售前也曾有过试玩版的 play 视频上传，并引起一定范围内的热潮；而真正的发售日迎来后，更是让无数翘首期待已久的 fans 趋之若鹜，进入那个有着 Enoch 和大天使的世界。虽然在 nico 上也有不少热心的 fans 上传实况 play 视频，但鉴于游戏的性质的缘故，在实况上的爆发性和捏他感反而远远不如发售前的宣传片以及大量的同人衍生。在本作的游戏性上也出现了褒贬不一的反响，虽然操作和音乐一等一，但略有单调、剧情淡薄等声音也不绝于耳。也许一部分原因在于本作在事前实在是过于吸引眼球，也使得 fans 们期待过高并产生了一定落差吧。

当然不得不说『El Shaddai』还是在捏他上提供了前所未有的大量素材。为了纪念游戏发售，大人气 MAD『ワールズエンド・エルシャダイ』也推出了 full 版（sm14281497）。配合着 wowaka 名曲『ワールズエンド・ダンスホール』而再生的『El Shaddai』中的名台词和大天使声源的 UTAU（伪），巧妙的编集和构思使得这一作成为几乎能洗脑掉原曲的神曲。此次的 full 版 MAD 中一如既往恰到好处的音乐感和高同步率，也绝对不容错过哦！









小圆脸MMD上陆！ 可爱的套娃曲舞步必见！







距离『魔法少女小圆』完结已经过去了一个多月，现在在nico动上的小圆脸相关MAD依然层出不穷，可见其人气之旺盛。而其中，MMD类别也终于出现了小圆脸相关的作品着实让人眼前一亮！在“【MMD】まどかとほむらでマトリョシカ（一応完成）【モデルデータ配布】”（sm14423109）中，小圆和焰两人在学校天台上和着先前人气大旺的名曲『マトリョシカ』，舞步中也有着一点俄罗斯的风味。纤细的表情和可爱的动作让人目不暇接的同时，中场更是有一段变身动画夺人眼球哦！变身前后的MMD model在服装上的差别显示出了不同的可爱，更是让人大赞up主的细腻用心！另外笔者私心觉得最大的看点还是在焰那稍稍有点面瘫但是足够可爱的表情啦，最后的结尾部分更是让人喜欢得不能行哦！

另外值得一推的小圆脸新作MAD里面，不得不全力大荐的当属『魔法少女まどか☆マギカ -the ultimate modification-』（sm14448837）。充满疾走感的音乐下，高速变换的画面与精细的编排已经足够让人鸟肌不停，而更为值得注目的是此MAD竟然巧妙地修改了动画大结局！变换为全员复活合力共同战斗打倒魔女之夜的剧情虽然真的放在原作动画中一定会显得缺乏冲击土劲十足，但在华丽高速的MAD画面的承托下，还是足以让人热血沸腾！不如看着这个MAD的同时，脑补一下不一样的小圆脸结局也不错哦！

13岁少女深夜生放送事故！？ 意外的人气视频！



现在nico动用户愈发呈现低龄化的现象，未成年的生放送放送主也屡见不鲜。而最近一个“13歳少女、配信中にマジギレ母親が乱入”的视频还是一下引起了nico动久违的话题性。在深夜通过nico生放送跳舞的13岁少女不小心吵醒了楼下的母亲，母亲怒气冲冲地跑上来训斥女儿——而因女儿将母亲堵在门口，而只能在画面上听到母亲发怒的声音和看到女儿的屁股，并因此成为了一个带有些苦涩现实感(？)与奇妙笑点的捏他新段子。操着关西话怒斥“也不看看现在几点了？你到底在干什么！”的母亲的反应对曾经也搞过深夜行动的阿宅们而言恐怕不免有些亲切感（起码笔者亲切了……我也被半夜抓过玩电脑看漫画打游戏什么的orz），但这个视频的流出还是有让很多人感叹某些社会现象的倾向。

然而关于这个视频还有一点出乎意料的神展开——一位在youtube投稿日语学习视频的美国人，竟然运用这段视频制作了一段认真严谨的关西话教学短片并投稿。逆输入到nico的这段视频“【13歳少女】例の動画で関西弁を勉強する外国人【マジギレ母親】”（sm14428898）不免让nico众感叹“原来还有这种发想！”。不过话说回来，想一边学英语一边学大阪话的同好可以打开看一看哦！没准你也会打开新的世界……（喷）

NICONICO

某种意义上的痛车？ 不，是痛社！



在Miku感谢祭的3D全息风演唱会之后，作为一位电子世界的idol，Miku也一时间走红全球。此次丰田在美国推出的新车型竟然也破天荒地采用了Miku作为形象代言人！在公开的CM中，搭配帅车的“世界第一公主大人”『WORLD IS MINE』更显得Miku的英姿霸气十足，纤细处也将这个3D版的电子偶像塑造得真实。该广告在nico动上被转载公开，也让不少nico众也感叹“这在某种意义上也是痛车吧？”呢。而提到之所以此次Miku进军丰田北美汽车广告代言，还在于今年7月1日Miku将正式在美国“出道”，并举办先前感谢祭风的演唱会。另外值得一提的是，虽然在该广告中出现的Miku都是同以往的3D model没有太大差异的日系风格，但在丰田的官网（http://www.toyota.com/corollamiku/）上坐镇的却是十足的美漫风Miku。有那么一点魁梧（？）的Miku也许会让老fans看来略有那么一点点不习惯……但似乎也能发现她新的一面呢！



Nico新闻！ 翻唱文化首上陆！ 翻唱类别演唱会开催将即！






对大陆的nico动翻唱爱好者而言，最为怨念的莫过于他们在本土蹦跶完了去台湾蹦跶，我们却只能远远地望尘莫及咬手绢了吧！然而现在大陆终于也即将展开在nico动活跃的翻唱歌手的新征程！Asian New Story in shanghai——早前ANS也在台湾开展过LIVE活动并颇受好评，而此次上海组的演出则将在7月10日于上海金海岸演艺大舞台举行哦！在5月22日第一批的参演名单已经公开，为翻唱类别的人气翻唱歌手そらる、ちょうちょ与のど飴，而乐队部分则是由演奏类别的人气演奏者事務員G、Test、H.J.Freaks与しょぼん构成。翻唱歌手部分的名单还在陆续公开中，相信最终一定是会让人尖叫的阵容哦！



翻唱类别首次上陆相信唱见厨们也一定不会错过吧？在这个盛夏大家不妨一起来为那些熟悉的音乐、熟悉的声音high一番！而『二次元狂热』更将紧紧follow此次活动，关注的同好也请锁定本刊哦！


東方百合郷にようこそ！
YURI IN TOUHOU PROJECT
——漫谈东方百合之系谱（八）完结篇
■文／石马戒严



经过半年多的时间，笔者从百合的视角切入幻想乡，将东方世界中大大小小的百合 CP 都盘点了一遍，虽然有许多不满意的地方，亦留下了不少遗憾，但也算是了却了平时的一桩心愿。本次的完结篇没有什么固定的主题，大概就是将不足以成篇的『萃梦想』、『绯想天』与之前的章节中遗漏的 CP 挑出来凑了一篇，由于旧作的二次创作很少，没有什么特别值得推荐的作品，原则上没有考虑旧作的 CP，或许将来某天会推出旧作篇，或许这篇“完结篇”就已经是真正的完结篇。那么，废话不多说了，让我们进入正题吧。

YURI IN TOUHOU PROJECT

爱在幻想乡

レイマリ 博丽灵梦 X 雾雨魔理沙

NICO 检索 TAG：僕の見つけた真実はレイマリ

实在很惭愧，写了那么久的东方百合，直到现在才提到这一对简直是幻想乡百合之代表的双主角 CP……自从旧作时代开始，灵梦与魔理沙就是东方系列万年不变的主角，一位的身份是巫女，代表了东方式法术，一位的身份是魔法使，代表了西方式的魔法，选取了两位恰能代表东方和西方的人物作为主角，正是神主“和洋折衷”理念的体现。

在东方的各种官方设定中，两人都是长久以来的老相好，魔理沙与灵梦的羁绊始自旧作的萝莉时代（当时她还叫靈梦，她还叫魔梨沙），跨入新作时代的第一作『红魔乡』，神主便在网页上对魔理沙做了如下的人物介绍：魔理沙是以为以魔法使作为宿命，离群索居的少女；基本上头脑很聪明，可是却无法一个人生活；由于是被人遗忘的存在，所以自己不会去主动和人类接触，只要能做自己喜欢的事情就会满足，其中，灵梦就是她的最爱。魔理沙时常会去找灵梦玩耍，武器是魔法，她的人生尽在游乐中。

从以上的设定中不难看出神主对灵梦与魔理沙之间关系的定位——青梅竹马、可以相互理解的好朋友，同时再深入探究，灵梦属于天才型的人物，她的凌驾于幻想乡的强大能力完全来自天生，而魔理沙的能力则来自不懈的努力与学习，且不说是巧合还是有意为之，这刚好也符合少年漫画中那种“天才需要两个，一个天赋异禀型天才，一个努力家型天才”的模式。有趣的是，几位神主钦点的东方官方画师，譬如为『儚月抄』的漫画版作画的秋★枝，『东方三月精』的作画比良坂真琴，都是有名的红白黑白（红白指灵梦，黑白指魔理沙，虽然不是正式的 CP 名，国内的 Fans 还是习惯将这对 CP 称之为红白黑白）控，难怪连 NICO 的检索 TAG 都要用上“僕の見つけた真実はレイマリ（我所寻找的真实是レイマリ）”的标签了。

官方的设定和创作中，两人是亲密无间的伙伴（『东方三月精』里，恰逢阴雨连绵，魔理沙对灵梦说她不回家，要住在神社，后来还有两人一起吃早饭的画面，足见两人的关系之亲密），二次创作中，两人亦有着因为同是主角而无法拆散的羁绊。大多数的创作都是基于好朋友关系之上的描写，即便不是红白黑白的百合本，两人都是可以一起喝茶聊天的同伴，此外由于“灵梦的天才”与“魔理沙的努力”形成了鲜明的对照，在二次创作中，也常常将两人描写成一对惺惺相惜的对手，不过更多时候，作者们会无视两人能力的关联，而从“青梅竹马”这一关键词入手，来描写两人友情之上，恋人未满的关系。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『BLACK ALBUM』
作者：Ideolo 出品：萌少女领域
http://moesyoujyo.blogbus.com



在严肃题材的创作中，经常会描写想要认真打倒灵梦的魔理沙和想要认真打倒魔理沙的灵梦，譬如说对自己的能力抱有疑问而来找灵梦单挑的魔理沙，结果却被打得大败，或者是灵梦被魔理沙要求陪练新 SC。假如是有涉及旧作的作品，多半会把魔理沙设定成受到魅魔很大的影响，然后在灵梦的帮助下走出阴影。而恋爱题材更是多种多样，多半是一些根据原作衍生出来的创作。由于灵梦和魔理沙两位都是妹子成堆的后宫大魔王，因而红白黑白这对 CP 也经常被卷入 CP 纷争之中。尽管如此，红黑还是拥有一批固定的粉丝，在二次创作中也十分受欢迎，在东方配对中，属于人气争不到前三也能争前五的 CP 大宗。

レイマリ二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK



▶一触・即变

社团：ロケット燃料★ 21

作者：秋★枝

若要提到红黑控，首先想到的定然是秋★枝无疑，这位画师很早就开始创作东方同人本，其作品以清水百合为主，尤为擅长刻画甜得好羞耻的小品，他的本子即便不是红白黑白本，灵梦和魔理沙也一定会作为关系暧昧的百合登场。更有甚者，秋★枝为了彻底拆除阻挠在灵梦和魔理沙之间的障碍，还特地画了一套『プラスチック・ハート』系列同人本，将爱丽丝和帕秋莉两个魔理沙的后宫娘娘给内部分流了，此外他还借官方画师的身份之便，在『儚月抄』中猛推红黑配，似乎唯恐天下人不知他是红黑控。总而言之，一方面因为秋★枝很有名，另一方面因为秋★枝是忠实的红黑控，于是按照三段论法，秋★枝是一个很有名的忠实红黑控。

由于红黑本的数量庞大，光是秋★枝便有诸多作品，笔者不可能一一列举，于是选取了一本比较有代表性的来讲。『一触・即变』是秋★枝较为早期的一部作品，也是他涉足东方的第三作，在本子的前言中，秋★枝毫不掩饰自己的配对厨身份，在他看来，魔理沙给人可爱小妹妹的印象，无论如何都赢不了灵梦，暗自努力而不甘心承认现实的魔理沙与全在预料之中的灵梦，是一对理想的 CP，然后又从创作者的角度，对红白黑白的配对关系来了一番点评，“虽然其他人物也很有魅力，但‘朋友之上、恋人未满’的关系也挺让人在意的，比如主从，虽很困难…，主从是以为主从而爱。”（←典型配对厨发言）。这本本子可以算是秋★枝风格的代表，情节很简单，大致就是想念灵梦而跑来神社的魔理沙看到灵梦被一群人包围着而产生了醋意，后来灵梦找到了黯然离开的魔理沙，两人互相表白了心意，大秀各种羞人台词和少女情怀，秋★枝就是那种，没有任何过激的台词与动作，却能把故事画得甜到骨子里，大概也算是这位作者的特殊才能把。

▶银杏・低速移动

社团：みずたたき

作者：水炊き

作为画过『望月之时』等名篇的东方大手作者水炊き，跨足东方的第一本漫画却也是レイマリ题材的作品，故事的情节颇简单，魔理沙本因为今天是个召开宴会的日子，兴冲冲跑来神社却被灵梦告之弄错了时间，为了不浪费难得的月色，两人在明月的照耀之下召开了一个属于两人的小小宴会。



▶primal

社团：赤橙

作者：双

比起各种直接刻画灵梦和魔理沙的百合之情本子，这本『primal』可谓新意十足。“primal”这个词语是一个心理学术语，指代被压抑的童年情绪，作品一开始就点明了“这是一个魔理沙不在幻想乡会发生的故事”，魔理沙不在幻想乡了，香霖堂也开始变得冷清了，灵梦和霖之助由于莫名的机缘巧合走到了一起，可是他们都无法将魔理沙从心中抹去。为了怀念，霖之助保留着魔理沙的八卦炉，当灵梦看到这个八卦炉时，心中立刻了然，她与霖之助虽然有着肉体关系，两人心中却想着同样一个人。灵梦在纷纷扬扬的雪夜独自走回神社，所思所想的，却是那个早已不在的人，压抑许久的灵梦终于在茫茫雪夜中留下了眼泪，自己从小就与魔理沙一起成长，可是不管怎么努力，都永远赢不了魔理沙，也无法在魔理沙心中取得特殊的地位，魔理沙对待自己永远只会露出灿烂的笑脸和努力与可爱的表情，让她又爱又恨。本子最后一张画着灵梦哭喊着：“（魔理沙）我爱死你了，又恨死你了”的图，在铺垫了几乎大半本的灵梦与霖之助的工口之后出现，显得尤为有震撼力。看完整篇作品，标题中的“primal”的意义便已昭然若揭。赤橙这位作家擅长刻画细腻感情的特点，在这部作品中得到了完整的体现，不过可惜的是由于本子里有一些不和谐的情节，不能放进 DVD 里，所幸这本本子不是太难找，大概随便搜一搜就能找到。



▶二色莲花蝶

社团：アンニュイ赤蛸

作者：たこ



『二色莲花蝶』属于アンニュイ赤蛸创作的レイマリ的名篇，本子颁布于 2005 年的例大祭 2，风格上属于蓄意卖萌的百合甜本。至少有两个知名的二设是来源于这部作品，一是灵梦与魔理沙的换装，魔法使灵梦和巫女魔理沙，后来这个换装的设定也被多次引用，并推广到其他人物身上；另一个出自本作的东方控耳熟能详的设定就是传说中的“十万巫女”了。作品中的魔理沙发现每次往赛钱箱投入不同的金额，灵梦的招待态度也会随之变化，零元灵梦会懒得理，十元可以享用茶水一杯，一百元可以吃掉灵梦的那份零食，五百元能获得爱妻午餐，而投下一万元……用句简单易懂的话形容就是“今晚我是你的人”。

被灵梦吓到的魔理沙出于想看看十万巫女会变成什么样的心理往赛钱箱里丢了十万元，然后出现在魔理沙面前的是脖子上套着项圈，手中拿着针管的灵梦，再用句简单易懂的话形容就是“今晚别把我当人”，再后来的情节就是平常的“做●做的事，交◎交的人”了，更多不和谐的内容敬请动用搜索，本人恕不奉送。

▶那简直就像恋爱一样

社团：アジアン兄贵ジェネレーション

作者：西梅田あびこ



灵梦与魔理沙的清水小品文，努力家与天才之间的相互吸引，很多时候，“不停追逐着你的身影”其实是一种无限近似于“喜欢”的感情。

▶MATE

社团：幻搜少女

作者：高槻ツカサ



同人社团幻搜少女的代表人物高槻ツカサ也是一位以细腻的百合见长的画师，这本『MATE』是高槻ツカサ的レイマリ总篇集，收录了『dear one』、『恋色 Milk Tea』、『rosso X bianco X nero』、『春眠不觉晓』、『MATE』等五篇作品。

▶朔 saku

社团：DEMOUR402

作者：ツヤダシシュウジ

『朔 saku』是レイマリ作品中比较少见的悲恋物语，作品一开篇就引用了『花映冢』中小町和灵梦的对话，“在这世上有两种巫女，极端短命的，和极端长寿的。”然后第一个画面就是魔理沙拜谒博丽家之墓的场景。接下来画面一转，进入了魔理沙的回忆中，某天，魔理沙路过神社，发现了昏倒在地的灵梦，为了照顾生病的灵梦，魔理沙担负起了洗衣烧饭的责任，可是不管怎样悉心看护，灵梦的病情依然一天天恶化，魔理沙穷极所学也找不到能让灵梦康复的办法。绝望的魔理沙想到了最后的手段——向永琳求助，可是即使永琳的医术再高超，也无法挽回寿命已尽的人，于是她给了魔理沙将 DNA 样本和假想魂魄接合的药。魔理沙拿到药之后，冲到神社，用嘴喂灵梦吃下了药丸……此时画面又回到了最初魔理沙来到灵梦墓前的场景，正当魔理沙因为陷入回忆而伤心落泪之时，灵梦却出现在她背后，对她说，“真是个劣质的玩笑”，眼前是与灵梦一模一样的人物，可那到底是真正的灵梦，还是只是一个虚无的幻影，没有谁能解答，作者ツヤダシシュウジ用一个开放式的结局为这段悲恋物语留下了悠长的余韵。



▶东方青帖·雪凪

社团：青

作者：ヨハネ

东方百合的名作系列『东方青帖』有两篇レイマリ作品，一篇是讲述红白黑白养猫记的『猫话』，另一篇就是本文要介绍的『雪凪』。同大多数作者一样，ヨハネ对レイマリ关系的定位也是“朋友之上，恋人未满”，作品从灵梦与魔理沙窝在暖炉里闲得发慌，然后突发奇想要去守矢神社初诣画起，描绘了一段充满少女风味的约会。本来一同去初诣便是一件很暧昧的事情，不少作品都有女孩子约心仪的男生去神社初诣的描写。至于几成保留节目的结缘绳和少女许下想要永远在一起的愿望，接着两人手挽手走出神社，少女心仪的对象问少女刚刚许了什么愿望，少女扬起羞涩的笑脸，告诉对方，不用管了，因为心愿已经实现了……都在作品中有所体现。最后爱丽丝兴冲冲跑来参拜，却发现神社已经关门大吉，然后吐槽“大正月的休息什么啊”的画面也非常治愈。『东方青帖』的治愈百合，几乎从不会让人失望。





▶例えば いつか夢見た日々と

社团：蒼空市場

作者：蒼

与其说『例えば いつか夢見た日々と』这本本子是レイマリ的百合本，倒不如说是魔理沙的成长史，只不过魔理沙是在灵梦的帮助下才完成了痛苦的成长。作品一开始就沿用了『东方封魔录』的剧情，魅魔大闹神社之后，将魔理沙托付给了灵梦，『封魔录』既是灵梦与魔理沙的第一次见面。紧接着剧情进入了魔理沙的回忆，最早魔理沙与爷爷住在幻想乡一角的森林中，两人相依为命的的生活着，爷爷教会了魔理沙很多的魔法，可是懂魔法的雾雨祖孙却遭到了村民的忌惮，为了保全魔理沙，老人来到香霖堂，要霖之助帮她逃走，自己则要留下来面对想要置他于死地的村民，无力挽回的幼年魔理沙只能眼睁睁看着爷爷被村民处死。正在此时魅魔出现了，她蛊惑魔理沙，要她向人类复仇，而向人类复仇的第一步，就是要打败守护着人类的巫女……

回忆结束，故事又回到了魅魔将魔理沙交给灵梦之后，两人经常在一起打打闹闹，日子过得平静而生动。有天，魔理沙无意间向灵梦说起“我可是你的敌人啊”，面对不明就里的灵梦，魔理沙告诉灵梦“是你们杀死了我爷爷，所以你们是我的敌人！”可是灵梦却告诉了魔理沙一个简单的事实，“退治妖怪是人类的职责，但是，普通的人类是无法退治妖怪的，假如你的祖父是被普通的人类退治，那么他一定有什么不声不响被退治的理由。”望着狂怒的魔理沙，灵梦问她，“博丽的塞钱箱，没有人往里面投过一毛钱，你知道这是为什么吗？”“因为我是人类，博丽的巫女，你们也是这样不是吗？”长久以来都在勉强自己的魔理沙终于哭倒在灵梦的怀中，而曾经亲手将魔理沙交给灵梦的魅魔看到这一幕，也含笑的放下心来……

▶東方さまー

社团：ねこのさけごと

作者：さざなみ みぉ

ねこのさけごと是一个恶趣味社团，很喜欢画灵梦、爱丽丝与魔理沙之间的三角修罗场。『東方さまー』是其中很有代表性的一篇，作品中充斥着大量灵梦与爱丽丝二女争一夫的画面，最后三人泡完澡睡在同一间房里，爱丽丝和灵梦一个因为欲求不满而失血过多，一个则是连做梦都要 YY 魔理沙，无奈之下魔理沙起身离开，剩下爱丽丝和灵梦相对而眠……这样的故事，真是恶趣味到家了！

萃集的梦幻

れいすいか 博丽灵梦 X 伊吹萃香
NICO 检索 TAG：れいすいかは神社の日常

れいすいか这对 CP 来源于『萃梦想』的 True End，幻想乡召开宴会过于频繁的异变解决之后，萃香跑到博丽神社等着宴会召开，灵梦看到萃香，对她抱怨频繁的宴会搞得神社一片狼乱，大家谁也不帮忙就回家了，然后以此要求萃香，“从今晚开始，宴会之后帮忙把垃圾收起来吧。”生性豪爽的萃香一口答应了下来，“这样的事……小意思啦，反正可以免费喝酒。”紧接着是灵梦的吐槽：“谁说是免费了！”。

正因为有了如此有爱的结局（萃香的萝莉人妻模式！），二次创作中多半将萃香当成博丽神社的住人，后来的『绯想天』官方设定也有提到萃香帮忙修建倒塌的博丽神社，到了『地灵殿』，萃香更与紫和文一道，成为和灵梦搭档的自机组，成为灵梦的官方后宫之一（雾）。

有了如此多官方设定上的牵连，灵梦和萃香的配对本应该成为主流的 CP 之一，可是相比其他诸如魔理沙、紫、早苗、爱丽丝、蕾米莉亚之类的灵梦后宫成员，萃香搭配灵梦的组合并不是很有存在感。在二次创作中，经常可以看到两人在神社相处的日常风景，可是将灵梦 X 萃香作为 CP 来描绘的作品并不是很多，一般会是萃香因为喜欢灵梦而留在神社的设定，比起灵梦的其他 CP，れいすいか作品中萃香单相思的几率非常高，通常情况下灵梦都是没有注意到萃香的感情的，当然也有面对撒娇的幼女萃香而萝莉控情怀大发的灵梦存在，此外就是叶庭那一套连续出了十作，看样子还打算画下去的『巫女巫女萃香』，引发了穿巫女服的萃香与灵梦的配对热潮。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方绮绯纭绛』
作者：迷肘 出品：U235
http://u-235.blogbus.com/



巫女巫女萃香 1-10

社团：葉庭の出店

作者：葉庭

严格说来这并不是一套灵梦和萃香的百合漫画，它更多地是描绘住在博丽神社的巫女化的萃香和灵梦的日常生活，鉴于『巫女巫女萃香』这一系列很有名，鉴于作品中总是出现灵梦和萃香在一起的画面，就把它当成れいすいか二次创作推荐了。



しゅわスパ大作戦☆

社团：SOUND HOLIC

『しゅわスパ大作戦☆』原本是收录在SOUND HOLIC C77专辑『想 -OMOI-』中的一首电波歌，原曲是大家喜闻乐见的神曲『东方萃梦想』，以帅气的东方Eurobeat曲深入人心的歌姬Nana Takahashi包揽了作词、编曲和演唱。很快半年后的C78上，SOUND HOLIC颁布了一张全部用自家歌曲制作动画PV的DVD『东方PVD』，DVD中收录了五首作品，





其中Tr.3就是『しゅわスパ大作戦☆』，PV以恋爱中的少女萃香的视角展开，描绘了她对灵梦的各种求爱行动，虽然中途遭遇了种种挫折，不过萃香最终还是如愿以偿地得到了灵梦，正所谓恋爱中的少女是无敌的！

鬼さんこちら

社团：九葉書蔵

作者：九重遊葉

九重遊葉是一位擅长描绘幻想乡之历史的作者，其画风颇具古朴的意境，很适合表现和风题材的作品，『鬼さんこちら』是九重遊葉早年的一部作品，其中收录了名叫『鬼初め－正月の巫女と鬼』的短篇，刻画了一些灵梦和萃香日常相处的画面，比起恋爱题材，れいすい か这对CP果然还是更适合平平常常的治愈系清水百合。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『Eastern Garden』

作者：Sayori 出品：萌少女领域

http://moesyoujyo.blogbus.com

YURI IN TOUHOU PROJECT

幻想乡最强传说

レイチル 博丽灵梦 X 琪露诺

NICO 检索 TAG：无

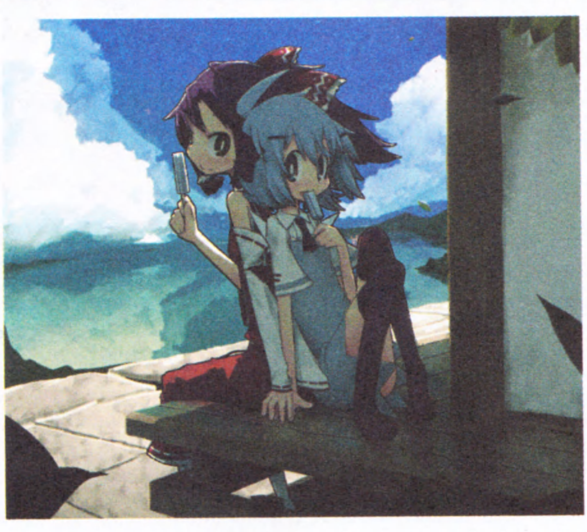
拥有幻想乡最强⑨传说的琪露诺，其实也是灵梦后宫的一员，两人的原作基础是红魔乡 STAGE 2 的对话，是蓝缎带和红缎带的所谓缎带组，该组合的基本配对模式是⑨琪露诺跑去找灵梦单挑，结果却被灵梦打得落荒而逃，除去这些，也有一些治愈系的百合小品存在，同人社团ハチミツザクラ的作品『チルノとれいむ』是レイチル二次创作中的代表作品。











レイチル二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK

▶琪露诺和灵梦的 One Two Thre

社团：ハチミツザ

作者：鴨鳴

『チルノとれいむ』是为数不多的描写琪露诺和灵梦百合的作品，第一本颁布于 2009 年底的 C77，2010 年夏天的 C78 上颁布了第二本，最新的第三作也于 2010 年 C79 上推出，作者在第三作的前言中也说还会继续将这个故事画下去，于是第四作大概会在今年夏天的 Comike 上推出。总的说来，这部作品描绘的是灵梦与琪露诺之间甜甜蜜蜜的治愈系百合，并且很令人意外的是以灵梦单恋琪露诺的设定展开故事。

在第一作『琪露诺和灵梦的 One Two Thre ~说谎的琪露诺和哭泣的灵梦~』(话说这名字起得还真是少女情怀)中，笨蛋琪露诺经常跑来神社找灵梦单挑，可每次总在对方发出第一张符卡时就被打倒，而灵梦之所以肯日复一日陪着如此弱小的对手重复无聊的游戏，是出于对她的喜爱，而当灵梦想要说出自己的心情时，琪露诺却误认为是灵梦在看不起她。第二天，琪露诺没有来神社找灵梦，焦急的灵梦找到露米娅，却被告知琪露诺生病了，此时灵梦再也无法压抑自己的心情，她冲到病床前，对着琪露诺一番真情告白，结果却发现这是琪露诺联合大家演的一场假病的戏。虽然是一场闹剧，但灵梦也通过这次的的事件看清了自己的感情。

第二本『琪露诺和灵梦的 One Two Three 2』，视角从灵梦单恋琪露诺，转到了琪露诺对自身感情的确认上。作者用几十页的篇幅尽情展现琪露诺的傲娇，最后终于让她对灵梦说出："因为我憧憬你啊！"。第三作『琪露诺和灵梦的 One Two Thre 这是恋爱的开始』则描绘了两人从各种嘴硬，各种 Just Be Friends，逐渐转换到"喜欢"模式的过程。这个清淡可口的百合小品还会继续下去，接下来的情节不用想也知道，自然是灵梦和琪露诺的感情会更进一步。



湖畔的妖精们

大チル 大妖精 X 琪露诺

NICO 检索 TAG：大チルが俺のアイシクルフォー

『红魔乡』的 STAGE 2 中，大妖精和琪露诺分别作为道中 Boss 和二面 Boss 登场。大妖精并不是名字，而是指代她在妖精中具有比较高的等级，和小恶魔一样，同属连取名字都被神主忘记的可怜角色。在『东方三月精』中，有类似大妖精的单马尾人物和琪露诺等妖精在湖畔玩捉迷藏的画面出现，同时由于大妖精和琪露诺同属妖精种族，二次创作中常常将两人描绘成关系良好的友人，不少作品会把大妖精刻画成琪露诺的人妻和母亲，作为东方世界中存在感稀薄的角色，大妖精往往只在与高人气角色琪露诺百合时才能获得一点点存在感。







大チル二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK



▶湖畔に潜む氷精達は

社团：とびひざげり

作者：むむむ

大妖精和琪露诺的百合本并不多，能数得出来的便是这本『湖畔に潜む氷精達は』。作品花了许多笔墨通过大妖精的观察来描写湖畔的妖精们的生活，其中大妖精对琪露诺怀抱的淡淡的恋心是贯穿整部作品的一个主题，一开篇便是一句颇具文艺气息的旁白："潜伏在湖畔的大妖精，不擅长应付每年的秋天，如果非要问的话，我想她大概会回答'因为寂寞'了。"接下来的篇幅里，作者着重刻画了从秋到冬再到春，这三个季节里琪露诺的一些活动，最后剧情的主线回到了夏天冰精的天性是夏天不怎么活动，只有在夏天，安静而短暂的夏天，琪露诺会和自己在一起，会跟自己说话。"所以我才喜欢夏天，喜欢这个和琪露诺一起度过的季节。"作者用这句话作为结束，既是让大妖精对琪露诺的感情明朗化，亦是对开篇大妖精不擅长应付秋天的原因的解答。

YURI IN TOUHOU PROJECT

寻找幸福的 Diamond Dust

レティチル 蕾迪・霍瓦特罗克 X 琪露诺

NICO 检索 TAG：レティチルは雪の結晶

蕾迪和琪露诺由于同时在『妖妖梦』的 STAGE 1 中登场（一个一面 Boss，一个道中 Boss），加之两人都具有冷气系统的能力（蕾迪是操纵寒气程度的能力，琪露诺是操纵冷气程度的能力），因此两人常常被认为是存在 JQ 的。蕾迪和琪露诺从外观到内在都感觉有很大的年龄差，因此比起对等的友人，二设中更喜欢将蕾迪描写成琪露诺的守护者，レティチル作为 CP 而言，百合要素比较稀薄，多半是表现两人友好关系的治愈系小品。

在东方的设定中，蕾迪是雪女的一种，春天到来前会消失，第二年冬天再出现，因此与她相见的时间只有短暂的一季，而且蕾迪第二年出现时还会丧失部分的记忆，于是不少作品中蕾迪只在琪露诺的回想中出现，然后也经常将"冬→春"的别离与"秋→冬"的重逢作为表现蕾迪与琪露诺关系的切入点。NICO 检索 TAG"レティチルは雪の結晶"中的"雪の結晶"是可以连系蕾迪和琪露诺的东西，蕾迪的 THEME『クリスタライズシルバー』是以"白银之雪的结晶"作为 Image 的曲子，琪露诺也有一张名为"雪符「ダイアモンドブリザード」"的 SC 是源自于 Diamond Dust（极低的温度下细小的雪之结晶闪闪发光的自然现象）。











レティチル二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK



▶春に降る雪 冬に舞う桜

社团：並々食堂

作者：月並甲介

『春に降る雪　冬に舞う桜』说的是个有些悲伤的故事，只会在冬天出现的蕾迪，从未见过樱花的样子，即使知道樱花满开时会像薄红色的飘雪一般绚烂，可是却永远无法亲眼看见。为了让蕾迪看一看樱花盛开时的模样，琪露诺开始在幻想乡四处搜集春之欠片，不料中途遇到了慧音老师，在慧音老师的教育下，琪露诺懂得了樱花要在最适合樱花的春季盛开才有意义，而她也会用自己的方式，让蕾迪看到樱花盛开的模样……

▶东方青帖・春熔

社团：青

作者：ヨハネ

一年只能相见一季的牛郎织女的冰雪版。东方青帖出品，就是高品质百合的保障！



轮回千年的命运连锁

あきゅゆか 八雲紫 X 稗田阿求

NICO 检索 TAG：无

八雲紫和稗田阿求，一个是幻想乡的守护者，一个是幻想乡的记录者，两人都是与幻想乡牵绊最深的人。将她们配对的作品并不常见，为数不多的几作都不可避免地会染上些悲恋的色彩，其配对模式与会涉及到巫女传承的ゆかれいむ的作品有某种程度的类似，但是比之更哀伤无奈，毕竟作为御阿礼之子的阿求是活不过 30 岁的……





あきゅゆか二次创作相关

DOUJIN WORKS

▶永世传颂

社团：悠久機関車

作者：十夜

这本『永世传颂』是悠久機関車的东方第三作，说的是稗田阿求在完成『求闻史记』之后与紫的一段交往。因为有过交流，所以才会留恋，害怕下次转生之时会不记得前世的一切，是紫点醒了阿求，让那位少女在有限的生命里再度提起手中的笔，将现有的一切记录下来，即使是有如泡沫般转瞬即逝的生命，书写在纸上的文字却能够永世传颂……



▶ただ猫は泡沫を廻る

社团：月夜幻想

作者：結城えいし

『ただ猫は泡沫を廻る』是月夜幻想的主催結城えいし在 C75 上搞的一个企划，除了推出同人本，还有一张音乐 CD。在笔者眼中，『ただ猫は泡沫を廻る』是一部完成度极高的作品，其中用到了许多物哀式的隐喻，淡雅而忧伤，飘散着哀愁。作品中的白猫指的是跳脱了轮回的紫，而黑猫则是在泡沫般的命运连锁中挣扎的阿求（不少作品都喜欢将阿求与黑猫联系在一起，神主曾在『幺乐团の歴史 2』的封面上画过阿求与黑猫在一起的画面，想必这是神主拿猫有九条命的传说来隐喻阿求是第九代御阿礼之子的转生），两人彼此吸引却又彼此抗拒。几番挣扎之后，永远的猫决定要守护那些在永久的时间中围着泡沫打转的猫儿们，就这样，白猫和黑猫成为了朋友。而作品中象征两人结缘的梅树，则是取材自小泉八云的怪谈『破碎的约定』，一个男人曾向妻子发誓永不再婚，他的妻子在死去前要求他栽下一颗梅树，同时将她与铃埋在一起。后来，男人与其他女人再婚，妻子便用铃声来对丈夫作祟。至于引用夏目漱石『梦十夜』中的那段话，“女人平静的语调突然升高了一度，她用染满深情的声音说道，‘请待我百年’。”更是阿求内心感情的含蓄表达。因为御阿礼之子死前需要向阎魔请求转生后的新肉体，作为代价，她们必须在阎魔手下工作数百年才能再次降生于人世……



美味关系

アリミス 爱丽丝·玛格特罗依德 X 米斯蒂娅·萝蕾拉

NICO 检索 TAG：无

爱丽丝与夜雀配对的出处究无法考据，目前已知的是有一部分这一 CP 的二次创作，两人的配对基本上遵循食物链的原则，夜雀是鸟类，爱丽丝是鸟类的捕食者。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

选自：『幻想乡旅游手册』出品：崩坏一番工作室
绘画：Destinv 上色：能登鹑
http://hi.baidu.com/ 崩坏一番工作室 /home







アリミス二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK

▶御代はラブで結構。

社团：極彩色

作者：彩社長

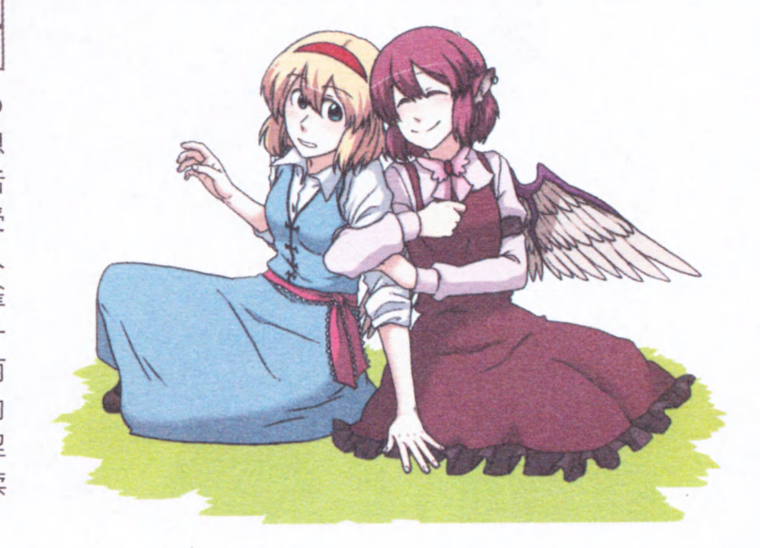
極彩色的彩社長也是个画百合甜本的个中好手，这本『御代はラブで結構。』并非东方百合中常见的少女恋爱风，画的是成人的交往。故事说的是爱丽丝有一天与灵梦魔理沙在米斯蒂娅的店里喝酒，三人闹得不欢而散，爱丽丝一气之下捏碎了米斯蒂娅店里的酒杯，本想赔钱了事，可米斯蒂娅却说那酒杯的价值是无法用金钱来衡量的，作为补偿，爱丽丝必须陪自己喝到尽兴。后来两人喝大了，一来二去就从喝酒变成滚床单了，“因为是夜雀，所以只会在夜里发出可爱的声音，而早饭必须要吃‘嫉妒的鸟’才对味（嫉妒的鸟日语原文妬き鳥，是一个双关语，也可以作烤鸟肉之解）。”

▶Plastic song First volume、Plastic song latter volume

社团：カナリアとつばめ

作者：はやかわトリノネ

『Plastic song』是同人社团カナリアとつばめ出的アリミス本，作者也在后记中说没想到自己居然会出アリミス的本。漫画分成前后两篇，前篇讲述善良的爱丽丝将路上偶遇的受伤夜雀带回家，悉心照顾她的生活起居，两人的感情在日常生活中逐渐加温，后篇则是夜雀逐渐认清了自己喜欢爱丽丝的感情，为了有一个继续留在爱丽丝家的理由，她选择了向爱丽丝告白！而正当剧情进展到高潮部分，夜雀向爱丽丝献吻，吻完转身跑开，剩下了一脸羞涩茫然的爱丽丝愣在原地……此时作者却告诉读者，前后篇完结了，没有了，故事到此结束，也不会推出续集了，也不知是该赞一句 GJ 还是该骂一声尼玛坑爹啊！！！



冲破天际的百合

イクテン 永江衣玖X比那名居天子

NICO 检索 TAG：イクテンが俺のオアシス

永江衣玖和比那名居天子都是绯想天中登场的新人物，彼此又都跟地震有联系（一个是掌管要石的神官，一个是通知地震的龙宫使者），所以顺理成章地被配在了一起。虽然描写两人百合的本子不是很多，但在同人图中两人一起登场的几率非常之高。天子是有顶天的大小姐，而衣玖则干着通知地震的工作，由于地位的差别，在二次设定中常常把天子与衣玖设定成一对主仆。不过这些都是没有官方依据的，两人基本上属于顶头上司的任性千金与小公务员关系，不少二次设定也喜欢将衣玖设定成天子的教育者和照顾她的姐姐，不过将衣玖和天子描写成具有主仆色彩的配对还是二设中的主流。









イクテン二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK



▶孤身只影的天子

社团：ねこタンク

作者：マイトウ

虽说イクテン的同人图随处可见，可是真正以她们为主角的百合本却并不多，『孤身只影的天子』便是不多见的イクテン本中的一本。故事说的是有一次天子和衣玖吵架，天子说了些气话把衣玖赶走了，可是当衣玖不在身边，天子才真正感到寂寞，最后她鼓起勇气跑去下界寻找衣玖，却发现衣玖根本没来通知地震。正当天子因孤独无助而哭泣时，衣玖却抱着一堆桃子出现了，原来刚刚衣玖是为了天子说过想吃下界的桃子而跑去摘来了，勇敢承认寂寞也没什么大不了的，只要有那个人在身边就好了。

▶ULTRA BLUE

社团：LETRA

作者：滝太郎

『ULTRA BLUE』是酷爱以 KUSO 的方式深入挖掘东方设定的 LETRA 画师滝太郎出版的イクテン本，讲述的是天子和衣玖相遇的故事。

在滝太郎的设定中，天子与衣玖相遇时还只是普通的人类，那时天子也不叫天子，地子才是她真正的名字。地子从妖精们手里救了本要受辱的衣玖，作为谢礼，衣玖带地子去天界游玩，在那里地子得知了天界最高的地方是有顶天。地子在心中暗暗发誓一定要住在有顶天，将一切万物踩在脚下。整本漫画就在地子野心勃勃的眼神中完结了，本子里还 KUSO 了超狗血的校园百合剧『青蓝圆舞曲』，并且将天子帽子上的桃子设定成是衣玖为她戴上的，足见滝太郎的 KUSO 本质。



▶東方妖女乱舞 9

社团：高久屋

作者：高久としひこ

不管是谈东方工口本，还是东方扶他本，『東方妖女乱舞』都是让人绝对无法忽视的名字，当年不少人正是因为看了这套毒物才走上了扶他的不归路。本来『東方妖女乱舞』画到 8 就应该完结了，高久屋在 8 的后记中正式宣布系列完结，还口口声声说自己对女女 OOXX 失去兴趣，不会再画了。结果此人最终还是推翻了自己的承诺，『東方妖女乱舞』的 9 和 10 都陆续推出，高久屋的解释是『绯想天』的新人物太有魅力，自己控制不住妄想，于是画了这本妄想产物。然后呢，一如『東方妖女乱舞』这个系列乃下限结晶产物的风格。

这两本以衣玖和天子为主角的『東方妖女乱舞』中也是集结了各种下限，除去高久屋的老本行扶他之外，还有诸如绯想之剑的 PLAY，电击 PLAY（衣玖是带电的，大家懂的）等等，两本中女医永琳的吐槽都是亮点。比如 9 中的，“不要搞得太激烈，会生不出孩子的。”（然后天子在一旁哭着说：“人家明明是第一次。”衣玖则一脸尴尬。）又比如 10 里问衣玖的，“你…皮肤很光滑耶，颜◎？”真的是各种下限，可惜『東方妖女乱舞』出到 10 就没再看到后续作品，不知高久屋何时会再来补完这个下限的传说。



全部变成 M

ゆかてん 八雲紫 X 比那名居天子
NICO 检索 TAG：无

作为一个要靠发动地震来引起别人注意的任性大小姐，似乎只有紫这样的极品腹黑御姐才能镇得住她，于是因为人物相性上的合拍，出现了不少将紫和天子配在一起的作品，多半是些腹黑御姐调教傲娇小娘的剧情，还有部分是 M 子天子的妄想。



▶THE TENKOMORI

社团：TEDDY-PLAZA
作者：瀬尾辰也



TEDDY-PLAZA 的瀬尾辰也是ゆかてん的主要推手之一，若要谈起ゆかてん，首先想到的也必然是他。『THE TENKOMORI』是瀬尾辰也 C74 上出的本子，包含三个相互独立又彼此关联的小短篇，第一篇『比那名居天子的忧郁』从天子的梦入手，在梦中，天子一直被紫在打败羞辱，醒来后天子跑去迷途之家找紫单挑，结果人家根本不甩她。第二篇『作弊代码』则是说天子处心积虑地研究怎样在猜拳中取胜的方法，却还是败给了紫。第三篇『隙间旅行』就基本上可以看成是腹黑御姐紫将天子拐到幻想乡外界的现代美国去约会的故事了，最终还让傲娇的 M 少女天子说出了“请和我做朋友吧”。可是正如大多数同类的作品一样，人物好不容易说出的内心告白总是会被恰好出现的电车带走的。

▶天子のいる 11 月

社团：TEDDY-PLAZA
作者：瀬尾辰也

『天子のいる 11 月』是瀬尾辰也和他的好基友タカハル和伍長出的一套天子合同本，其中瀬



尾辰也的那篇『比那名居天子の戸惑』(凉宫上身了)画的还是他喜欢的ゆかてん。故事很简单，就是记一次温泉旅行，最后天子还借着刚洗完温泉的燥热向紫献吻了，果然温泉旅行就是好啊！

▶幻想有給休暇

社团：OWATA-CAFE
作者：瀬尾辰也

『幻想有給休暇』依然是瀬尾辰也和他的好基友タカハル和伍長一起出的工口合同本，瀬尾辰也负责的依然是ゆかてん的『周末夜狂热』。故事开篇从天子被紫强迫开始画起，接下来天子各种逞强各种嘴硬，最终还是难逃被紫凌◎的命运。

一路看下来读者会以为这是一篇普通的工口漫画，可是瀬尾辰也在高潮部分突然笔锋一转，画面拉回到现实中，原来刚刚的场景都是天子在做梦，当然整本漫画中最有爱的是天子跑到紫面前去哭诉：“你个笨蛋，不是人，没良心，人家很痛的啊！”对面则是紫一脸茫然的表情，好一个夢オチ(夢オチ通常指故事编不下去了就将一切归为主角的一场梦的表现手法)！

▶天叫地乡

社团：並々食堂
作者：月並甲介

这是一个任性大小姐在御姐的教导下重新找到生活目标的故事，最后紫给天子做膝枕的画面非常治愈！



易寂寞者间的温言暖语

咲マリ 十六夜咲夜 X 雾雨魔理沙
NICO 检索 TAG：咲マリは俺の聖



咲マリ虽非热门 CP，但其实非常有原作基础。假如说『红魔乡』的灵梦结局成就了レミレイ这对 CP，那么魔理沙的结局成就的就是咲マリ，在魔理沙的结局中，魔理沙扮演了时不时侵入红魔馆，偷书加骗吃骗喝的不良角色，而咲夜则是温柔包容并且还会为魔理沙提供免费点心的大姐姐，实在非常有爱。而到了『花映冢』的魔理沙结局，更是赤果果的咲マリ JQ，魔理沙成功地解决了异变，闲得没事跑来红魔馆，一面大叫：“喂，小偷来嘞。”然后是咲夜的吐槽：“光明正大地来的呢。明明是小偷。”魔理沙：“已经不再说谎啦。光明正大地做小偷就不算说谎了。”咲夜：“真是麻烦的小偷呢。有功夫做那种事的话，调查一下关于这些花的异变看看怎么样？”魔理沙：“啊啊，花的事情已经可以了。就这样不管也会恢复原状，没什么特别危险的。”咲夜：“真是少见的事呢。

明明要是平时的话总是争先恐后的，有这种感觉呢。”魔理沙：“这个时候不享受花的话可就亏喽。有吧？”咲夜：“什么呢？”魔理沙：“竹花的蛋糕啊。”咲夜：“啊，真是厚脸皮的小偷。今天的不是蛋糕，是紫色的樱饼哦。”魔理沙：“是吗，那也行啊。”这段对话形象的勾勒了出了一幅顽劣的少女与溺爱她的大姐姐的和谐画面。

对话中提到的“竹花”其实是对『红魔乡』魔理沙结局的呼应，当时也是魔理沙跑到红魔馆来玩耍，咲夜拿出蛋糕和红茶招待她，告诉她蛋糕中加了稀有的竹花，这种竹花六十年才开一次，可是自己能利用操纵时间的能力让它马上开花。从这段剧情中可以发现，其实神主大概也是自『红魔乡』时代就开始考虑和『花映冢』的剧情，东方的设定之精巧，神主的考量之深远，真是让人不得不由衷感叹！

二次创作中的咲マリ延续了原作中大姐姐溺爱顽皮少女的设定，或许是咲夜放过潜入图书馆的魔理沙，或者是魔理沙帮助前来魔法森林找药的咲夜。



咲マリ二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK

▶易寂寞者间的温言暖语、Lollypop And A Bullet

社团：MATILDA
作者：matilda



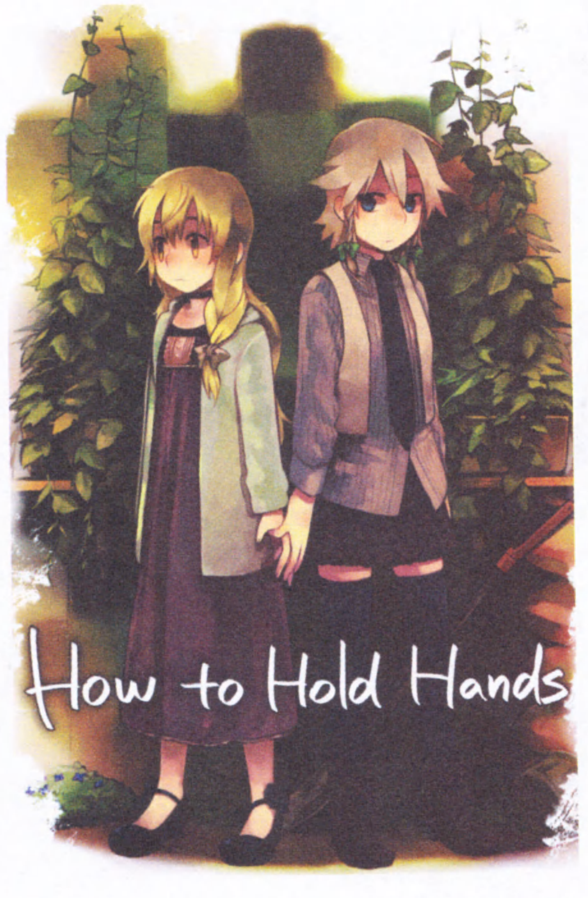
MATILDA 出过两篇咲マリ漫画，一篇『易寂寞者间的温言暖语』，一篇『Lollypop And A Bullet』。在作者笔下，咲マリ是寂寞者之间的互相吸引与彼此慰藉，百合甜度适中，尤其是作品中时不时流露娇羞神色的少女魔理沙，非常可爱。

『易寂寞者间的温言暖语』画的是咲夜照顾生病的魔理沙的故事，『Lollypop And A Bullet』的名字借用了樱庭一树的名作『糖果子弹』。在作者的观念中，魔理沙的星弹真的就是“糖果做的子弹”，与樱庭一树那本同名作品一样，『Lollypop And A Bullet』描绘的亦是魔理沙在成长过程中的一些困惑。

▶ローアングル、How to Hold Hands

社团：+legacy
作者：滝島朝香

虽然咲マリ的名作几乎都是出自 +legacy 这个社团的笔下，不过与其说滝島朝香是咲マリ控，不如说她是个咲夜控。滝島朝香除了画过咲マリ，还涉猎过レミ咲、咲アリ和美咲，不过作者成就最高的还是咲マリ，『ローアングル』便是其咲マリ的代表作。作品分为前后两篇，第一篇着重刻画了咲夜与魔理沙在日常生活中感情逐渐升温的过程，如同幻想乡的绝大多数邂逅一样，两人是通过弹幕战结识的，然后是红魔馆的日日相伴，魔理沙天天来偷书，咲夜则会准备美味的甜点和红茶。直到有一天，魔理沙一如往常地侵入红魔馆，可是等了一整天都没见到咲夜，魔理沙在伤心失落中沉沉睡去，醒来却发现有人为自己披上了毯子，魔理沙追出去，



对咲夜喊出了，“为什么你要从我身边逃走？”『ローアングル』前篇的故事就在这暧昧的氛围中结束了。

后篇的视角从魔理沙转移到了咲夜身上，她从小不同于常人，是蕾米莉亚将她带到了红魔馆，可是咲夜却从未对谁敞开过心扉，最终咲夜和魔理沙两个明明互相喜欢却总是彼此逃避的人在蕾米大小姐的帮助下走到了一起。

而该作者的另一篇『How to Hold Hands』，则是咲マリ成为恋人之后的各种闪光弹，观看请自备墨镜，不然被闪瞎了狗眼作者是不会负责的。

▶ボーダーライン

社团：poprication
作者：べにしやけ

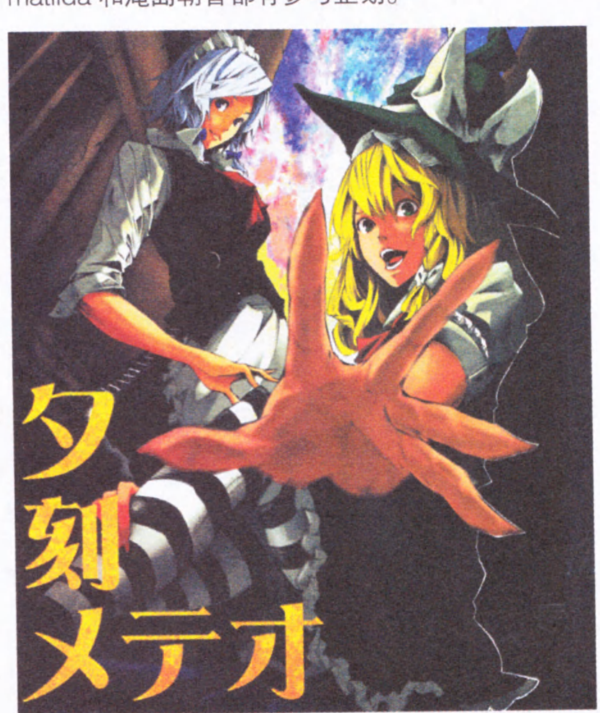
作者在后记中写到，因为充斥着想让魔理沙困扰，想看她哭，于是画了这样的本子。咲マリ的萌点在于彼此有着很相似的境遇，或者两人总是维持着一定的距离感，因为发现两人都有点可怜，所以画了这样黑暗的故事。虽然无法用言语表达清楚，不过咲夜和魔理沙其实内里十分软弱，由于彼此了解，所以相互依存，这样的两个人非常美妙。于是『ボーダーライン』就是作者秉承着自己的咲マリ理念画出的本子，讲的是魔理沙在红魔馆偷书时意外跌倒受伤，然后咲夜在照顾她的过程中借机那啥的的故事，这哪里是作者所说的黑暗本，根本就是一典型的百合小甜本！



▶夕刻メテオ

社团：INNOCENT WORKS
作者：matilda、滝島朝香等

咲マリ的合同本，咲マリ两位主要推动者 matilda 和滝島朝香都有参与企划。



历时半年多的『东方百合乡』至此已经画上了句点，其实还有不少遗漏的 CP，比如说人见人爱的铁板配对——秘封组，不过有关她们的事迹笔者曾在过去某篇文中详细写过，这里就不再重复罗列了，也有许多不尽如人意的地方，不过总算是完成了一项事业，东方百合你好，东方百合再见！▲



与名为现实的怪物战斗的赌徒

——小畑健自传体漫画『BAKUMAN』解析

■文/浅色回忆

当季节从充斥着海啸和契约的春天转变为两朵花开的夏季，由J.C.STAFF制作的『BAKUMAN』第一季也于三月底低调地画上了一个句号。相比同期的『魔法禁书目录Ⅱ』『我的妹妹不可能那么可爱』『魔法少女小圆』等热门话题作品。『BAKUMAN』的动画就像漫画原作一样，始终维持着不温不火的人气。没有热门作那般铺天盖地的讨论，却也有着每周雷打不动准时收看的一批死忠。漫画、青春、梦想，这些对于宅来说近在身边却又无比遥远的词汇，所编织出的到底是何种故事，下面就请随着本文，一起走进亚城木梦叶的世界吧。

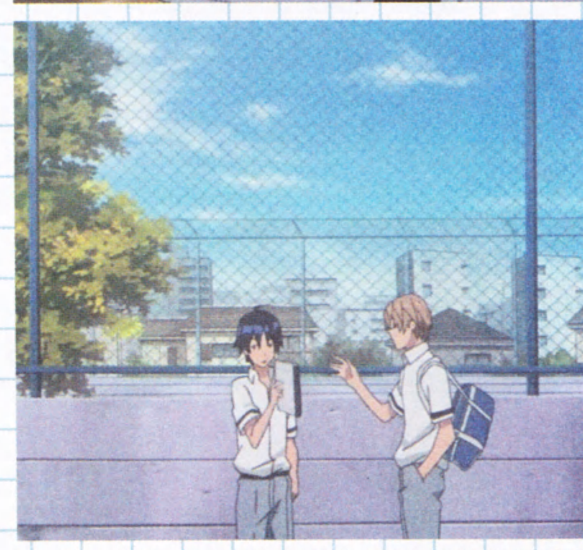
BAKUMAN 理想代入现实和邪道的王道战斗

想必我们都有过坐在教室里听着无聊的课程偷眼看窗外操场上体育课的经历，现实世界中的中学生活总是周旋于学校回家作业的三点一线，沉闷乏味得让人羡慕漫画里主角的种种奇遇和冒险。正因为我们有着做梦的欲望，所以才有了进藤光遇到藤原佐为，然而梦做多了终究会明白自己身在梦中，就像我们都明白自己不可能捡到一个黑色笔记本一样，当看遍繁华激烈的桥段，潜意识里已经有了故事里的情景并不存在于这个世界上的认识，负责感动和激情的心弦便不再会被轻易拨动。相比那些恨不得第一话就弄出个毁灭世界的大事件的作品，『BAKUMAN』出人意料用平淡开局，真城最高，一位和我们相差无几的初三学生，上课时会偷偷看喜欢女生的侧脸，回家后一边忍受老妈的唠叨一边漫无目的的消磨时光。即使遇到邀请自己画漫画的高木秋人，也以“成不了漫画家”“十万人中都未必成功一人”的理由一口回绝。读至此时，作品中满溢的现实气氛扑面而来，就像日后大场鸫和小　健在访谈中说的那样，『BAKUMAN』是一部朴素的作品。朴素到上来就给读者当头一盆冷水。幸而长相酷似夜神月的高木秋人也有着一颗才思敏捷的好脑袋和不达目的誓不罢休的信念，机缘巧合之间就有了开篇的那段对话，

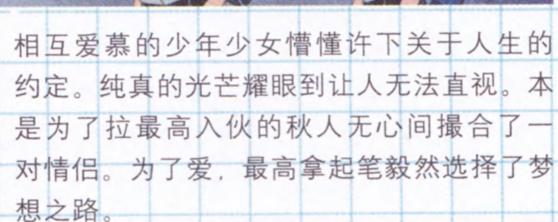














相互爱慕的少年少女懵懂许下关于人生的约定。纯真的光芒耀眼到让人无法直视。本是为了拉最高入伙的秋人无心间撮合了一对情侣。为了爱，最高拿起笔毅然选择了梦想之路。

笔者花费如此多的笔墨去回顾第一话里最高最终选择了漫画的剧情，只是为了说明『BAKUMAN』对现实和理想的巧妙运用。从一开始粗知漫画业内情况的最高对秋人的拒绝，到最高无法割舍对漫画的喜爱，又因为叔叔失败的经历而不敢去追求梦想的矛盾心情，大场和小　用寥寥几笔拉近了主角和读者的距离。同样的困惑，类似的担忧，这些每个人都会遇到的现实问题让读者觉得主角和自己相差无几。有了这层认识和认同，当看到爱情成为最高做出选择的决定性因素时，我们才会会心一笑，并且想起自己当年为了喜欢的女生做过的那些事情。先用尽量贴近现实的桥段让读者建立通感，并一定程度代入主角之中，再用充满理想主义的完美发展来解决剧情中的矛盾，这就是

『BAKUMAN』成功的秘笈之一。尽管我们都知道不会真的有哪家的大小姐向往声优这个艰苦的工作并且正巧和你互相暗恋，一帮二十不到的天才作者同时登上『JUMP』的舞台并且还未见面就惺惺相惜也是几十年一遇的超小几率事件，但这些发展却是代入了主角的我们乐于看到的。谁不想要一个和自己心灵相通，互相激励的女友？也都希望能和一帮志同道合的朋友一起前进。在这层意义上，『BAKUMAN』依旧是给我们描绘了一个美丽的梦境，只是由于这个梦境比其他的梦更贴近真实，更能让我们看到自己在现实里把它复制下的可能性，才显得弥足珍贵。



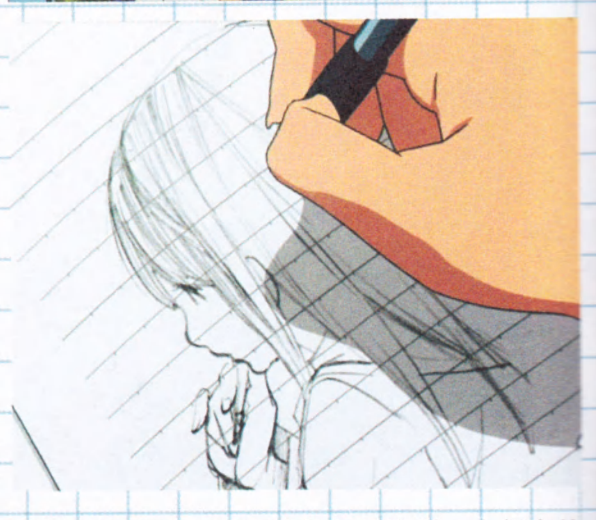


本质上说，『BAKUMAN』在剧情设计上依旧是主流的王道战斗模式：主角以一个契机走上冒险道路（最高为了和亚豆的约定和秋人开始画漫画）→主角发现自己的特殊能力并且善加应用（亚城木梦叶擅长邪道系漫画）→战胜接连不断的困难（漫画获得竞赛名次）→和志同道合的好友组成战队（福田真太牵头组建福田组）→击败小BOSS（间界野昂次金未来杯拉票事件）→获得阶段性胜利（获得连载）→遇到挫折（第一部作品被腰斩）→迷惘之中的自我升级（最高和秋人之间因为目标和理念的争吵，以及果断腰斩自己的第二部作品）→再次阶段性胜利以及新的BOSS（第三部作品大获成功，七峰透挑战事件）。只是大场聪明的在这个王道战斗的模式上套上了漫画创作的壳子。按照秋人的分类法，『死亡笔记』的风格应该算是完全的邪道作，『BAKUMAN』这种结合就是邪道的王道战斗作了，并且也不会因为题材问题而像『死亡笔记』&『PCP』那样遭到封杀&无法动画化。

由J.C负责的TV版除去画风相比原作

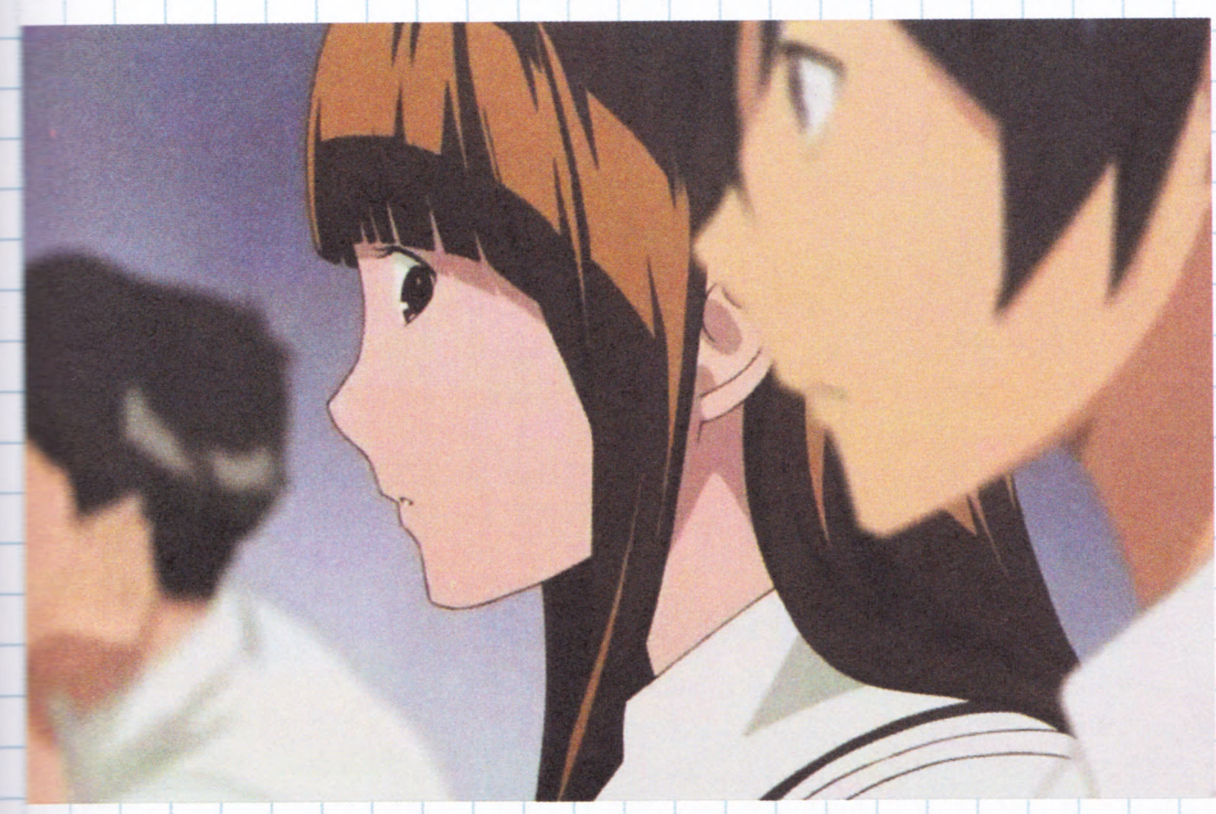








更加柔和之外，对原作的还原达到一个很高的程度。监督之一笠井贤一在之前某期『动画基地』里有着详尽的介绍，这里不再多言，另一名监督秋田谷典昭从履历上看之前只是担任过若干部动画某几集的演出工作。看来这次双监督也是为了方便笠井贤一带新人。值得一提的是担任系列构成的吉田玲子，现年44的岁的她参与过的作品数不胜数，『H2』的动画版、『流星花园』、『废弃公主』、『现视研』、『水星领航员』、『彩云国物语』、『交响情人梦』，从这一长串我们耳熟能详的名字中，便可知吉田玲子在心理描写方面定然有着不俗的实力，实际上『BAKUMAN』的动画中也很好的表现了原作里各角色丰富的心理活动。音乐监督渡边



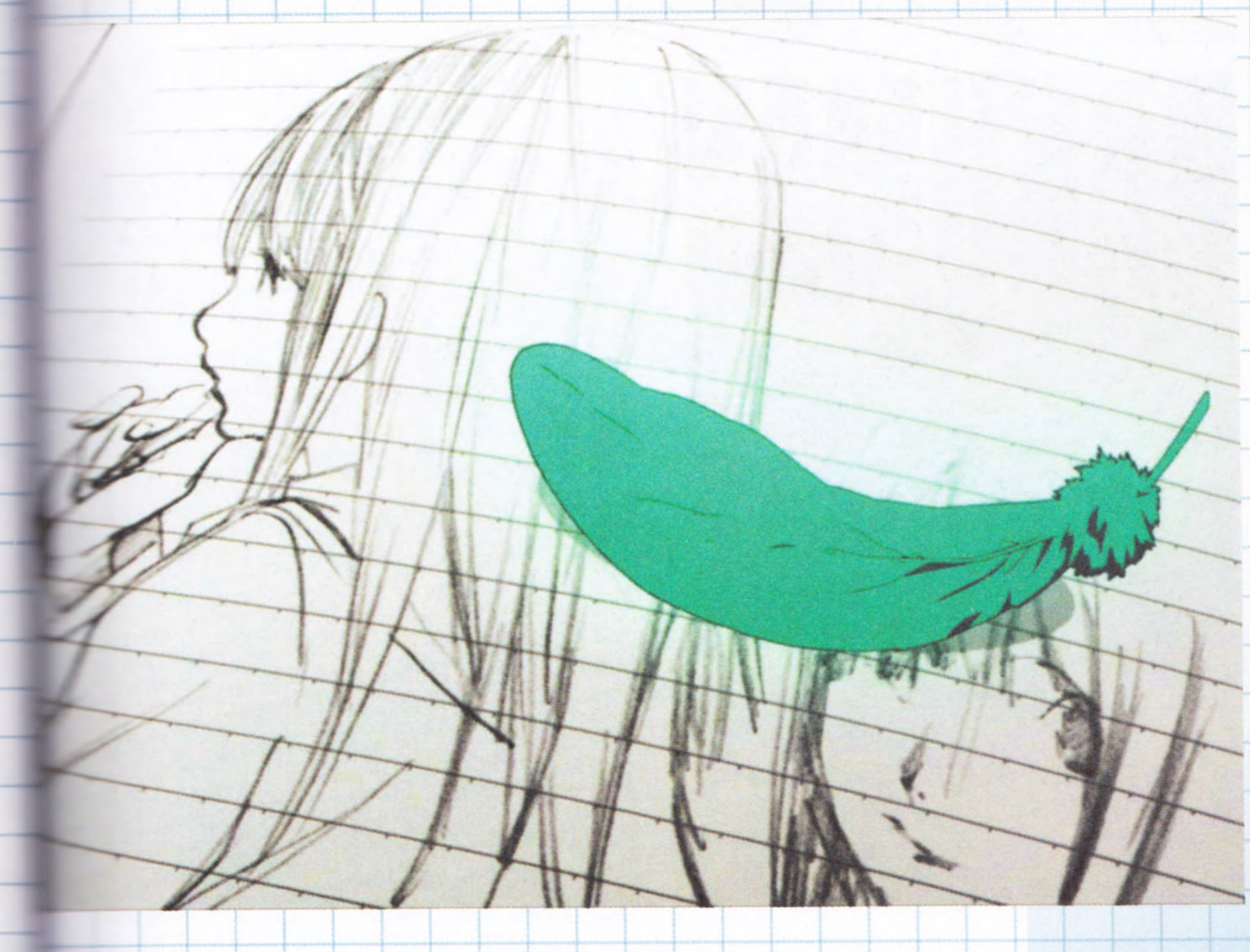




淳是名活跃在特摄领域的音乐人，和 ACG 的交集有限不便多谈。令人最难忘倒是三首主题＆片尾曲，本文的标题便来自 ED2 曲名『现という名の怪物と う者たち』，高桥优干净明朗的声音搭配上舒畅明快的节奏，的确是一首极佳的励志歌曲。另外这位新人歌手为东京地铁广告唱的那首『福笑い』也是很不错的歌曲，有兴趣的朋友可以搜来听听。

当这本杂志上市的时候，想必『BAKUMAN』的第一季应已完结。在进度上 TV 版真的不算快，二十五集动画只做到了漫画第四卷完结，也就是三十多话的地步，而现在连载已经是一百二十多话，并且还隐隐有超越当年『棋魂』一百八十九话长度的趋势。虽然第二季将在今年秋天播出的消息已经公布，



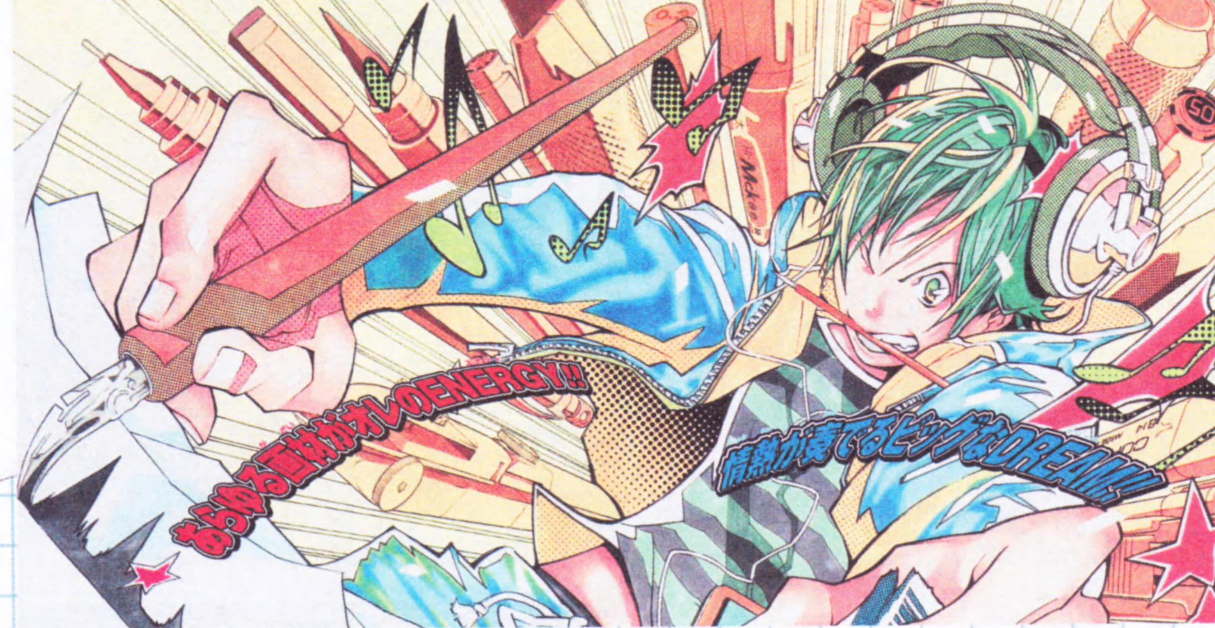


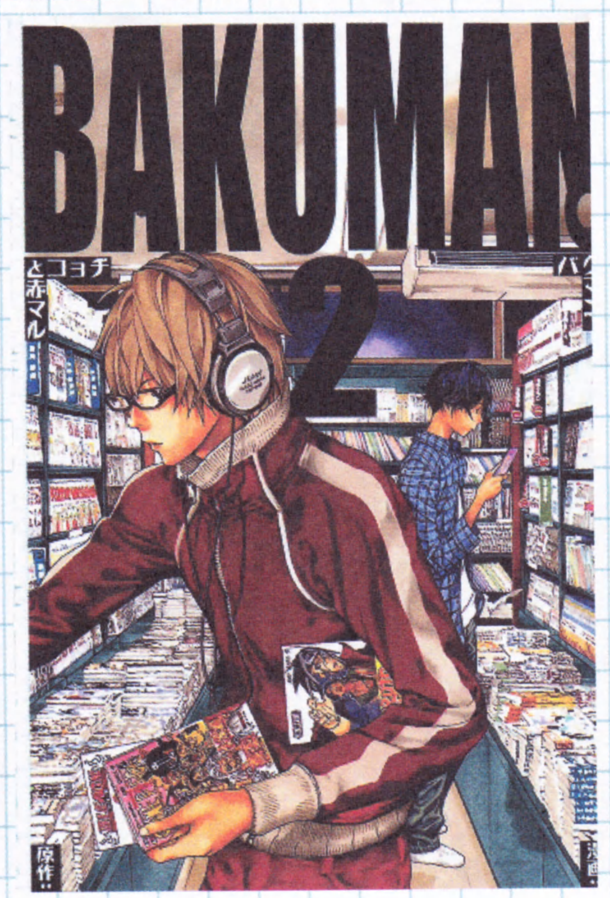


但照这个进度，动画再出三季也未尝可知。不过这也从另一个侧面说明大场鸫和小 健的作品非常踏实用心，不仅每期都是二十几页，里面包含的信息量也不是一般漫画可以比较的。希望在接下来的『BAKUMAN』第二季，也能让我们看到第一季的高品质，毕竟现在这样朴素的漫画已经越来越少。

BAKUMAN 自传体漫画和 JUMP

以一部『死亡笔记』红遍整个动漫圈的小　健相信读者都已经很熟悉，这位 1969 年生于日本新泻县的第二代漫画家在 1985 年，也就是 16 岁时便取得了手　赏的准入选。正好和最高以及秋人出道的时间相同，但是他其后的经历却不如最高和秋人顺利，接连几部作品都不尽如人意。只能做一名默默无闻的二线甚至三线漫画家，反倒是给自己当过助手的几位——『金田一』的佐藤文也、『浪客剑心』的和月伸宏，『海贼王』的尾田荣一郎发迹和出名都比他早的多。其中的原因显而易见，小　健的画风朴实、严谨、精湛，这种风格如果用来画主流的王道战斗漫画，先不说能不能做到战斗漫画需要的快节奏，光是人物动起来所要画的复杂线条就足够把小　健累死（相反，某拖坑大魔王即使画成草稿倒是也能看），况



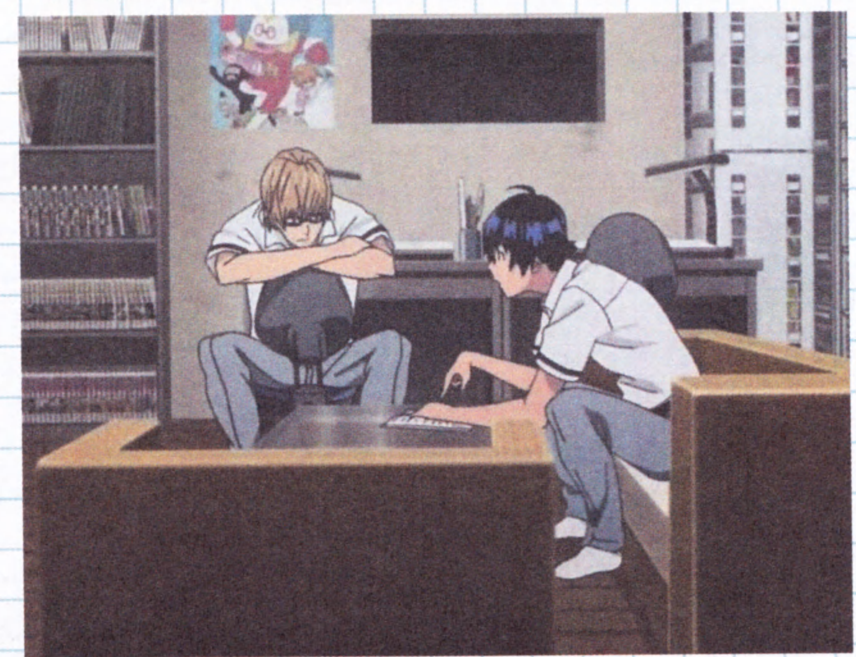


且从作品经历而言，小　健并不擅长剧情的编写。自己负责剧情的作品不是创意雷同，便是亮点不足。这一点上和月伸宏和尾田荣一郎显然都比他强。佐藤文也的运气则比较好，一开始就遇到了金成阳三郎帮他写破案。

于是从 1991 年的『魔神冒险谭』开始，小　健便只负责自己擅长的作画，原作全部交由合作伙伴。这一举措在一开始并没有产生什么效果，『魔神冒险谭』和 1993 年的『力人传说』从只连载了二十几话的长度上就可以看出它们的口碑平平。直到 1995 年，小　健才迎来了自己的第一个飞跃，由金成阳三郎的师傅写乐麿原作的『傀儡师左近』融合了时代剧、日本文化和侦探解谜要素，终于让小　健小小地出名了一把，可惜这个时代『JUMP』上正在连载比它更时代剧，更日本文化的『浪客剑心』，况且侦探解谜要素和『JUMP』的基调并不相符，所以虽然『傀儡师左近』做到了动画化，但结果还是连载了一年便被勒令完结。相比之下他的徒弟佐藤文也的『金田一』在『少年 Magazine』上便连载得很滋润，一直到现在还能不定期的连载一下新剧情，刷一下存在感。

时光荏苒，转眼到了 1998 年，小　健在蛰伏了两年后，『棋魂』横空出世，这部堀田由美原作的竞技漫画意外大获成功，凭借着围棋这一在中日韩三国都有深厚文化底蕴以及群众基础的立意，和请来职业围棋家做保证的







扎实剧情，『棋魂』实打实的在东亚地区兴起了一阵围棋热，连笔者都背过一段棋谱，然后发现这东西果然是没有佐为附身就不能行啊。『棋魂』在『JUMP』上连载四年，单行本销量两千万册，仅次于无人不知的『圣斗士星矢』，这部漫画让小 健一跃成为众人瞩目的一线漫画家。

接下来年到三十的小 健的画技进入成熟阶段，和大场鸫的相识让他完成了第三个飞跃。如果说『傀儡师左近』让他改变了默默无闻的状态，『棋魂』让他一举成名，那么和大场鸫『死亡笔记』、『BAKUMAN』的两次合作则让小 健有了一个稳定的组合伙伴，大场鸫优秀的剧本保证了小 健不必再为找到好的原作而头疼，大场鸫 X 小 健也成为了动漫领域里的一个新的精品代名词。

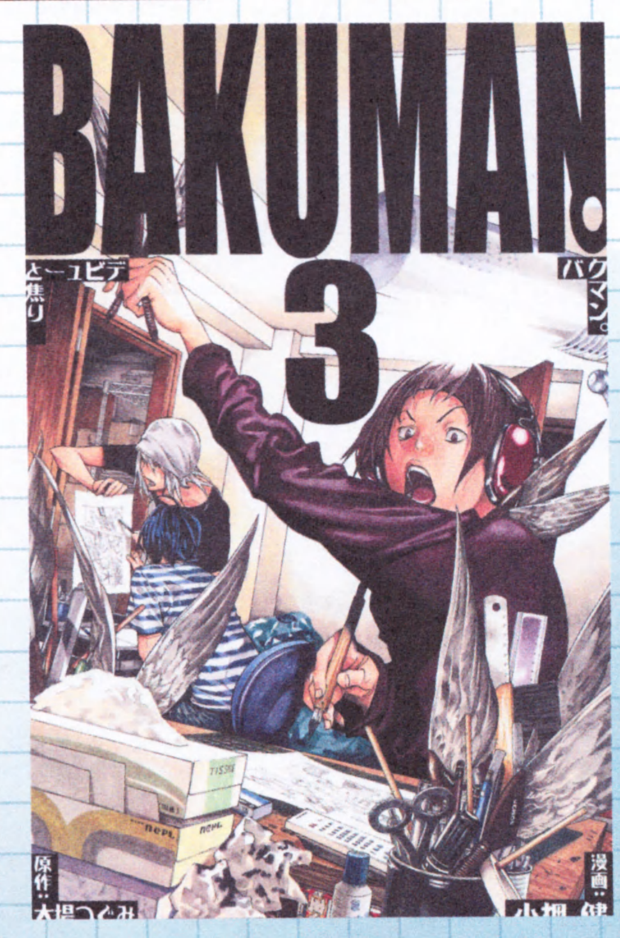
某种意义上，『BAKUMAN』其实就是大场鸫和小 健的自传。最高和秋人的历程与大场与小 相似的实在太多太多。例如——都是 16 岁出道，亚城木梦叶的出道作『疑侦探 TRAP』和『傀儡师左近』都是侦探题材，并且都因为和『JUMP』的风格不符而导致人气低落被腰斩。亚城木梦叶的第二作『飞奔吧！大发反斗』和小 健首次连载作品『超能机动爷爷 G』设定上都是发明家爷爷，都是面向低龄的搞笑向，并且都因为反响平平而导致结束。最高和秋人曾经困惑于自己应该走什么样的风格路线，其间还临摹了『龙珠』并且画了王道战斗系的漫画。小 健在初期尝试过轻松搞笑、王道战斗甚至还有相扑题材的作品，并且 08 年还有一部为『龙珠』而创作的『蓝龙 RG』当然一样没有人气就是了。大场鸫在访谈里坦诚自己在『BAKUMAN』中最喜欢的角色是真城信弘，而真城信弘唯一一部获得连载作品『超英雄传说』和已经可以确定是大场鸫真身的漫画家蒲生洋的唯一一部作品『行运超人』不论画风、人物还是剧情都十分相似。

笔者常常会设想，如果大场和小 像最高和秋人那样在初中就相识，是不是两人就不用默默无闻十年，而是像漫画里的那样成为受人瞩目的少年漫画家，『BAKUMAN』就像是两人对自己青春的总结和再演，大场把之前名为蒲生洋的自己化身为不得志的叔叔，现在的自己则以形似夜神月的形象出现在漫画中，毕竟『死亡笔记』相当于他的一次新生。小 的形象自然是有点进藤光味道的最高，因为『棋魂』对于他来说也是无法忽视的里程碑作品。

除去把自己画成主角的作者，『BAKUMAN』里的编辑和其他作者也与现实暗合，从总编辑佐佐木尚到其他编辑都是 JUMP 编辑部的真实人物，网络上有详尽的人物形象对比照片，这里因为篇幅便不一一列出，其中值得一提的是漫画中用尽诡计催稿平丸的编辑吉田幸司，这位编辑不但是大场鸫的伯乐，向小 健推荐了『死亡笔记』的剧本，是『死亡笔记』的责编，还曾经是拖稿大魔王富坚义博的责编……所以……所以你们知道平丸和吉田的那些笑料都是哪里来的了吧……

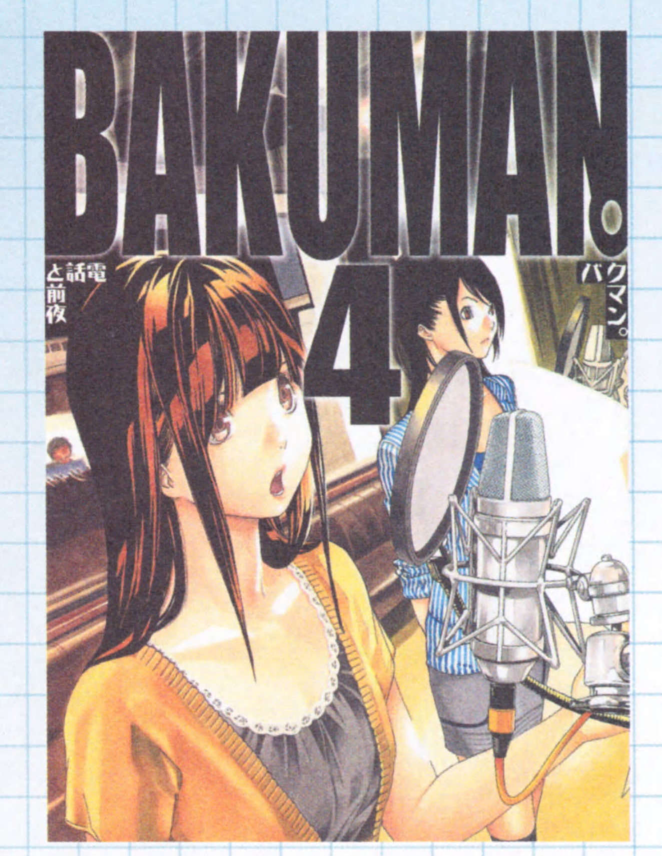
看起来像不良少年的福田真太原型或是小 健的好友浅田弘幸，这位梦想着活到 70 岁时，带着叮叮当当的银骷髅配件，穿上皮裤，骑着哈雷机车，一副重金属打扮去幼儿园接孙子的漫画家在气质上也和福田有几分神似。他有个师傅兼朋友田岛昭宇的穿着风格也是和他差不多的粗犷流。不知道是不是他当助手的时候也能靠着给田岛出点子赚赚外快。当然，『BAKUMAN』里的漫画家不太可能以单一的现实人物作为单一原型，而应该是现实中的各种素材打乱重组而成，依旧拿福田真太举例，在漫画中有剧情是福田把新妻当做假想敌，去当助手时研究对方时反而和新妻、最高成为好友。现实中比小 健小几个月的和月伸宏一开始也是抱着“敌人”的态度去审视小 健，结果反而被小 的画风征服心悦诚服地去给小 当助手。

类似的情况还有很多，比如当初『JOJO』的作者荒木吕飞彦亲自去编辑部投稿，也是被打回来之后没有气馁继续修改最终获得连载机会，结果出道作又因为太灰暗而被勒令修改，这奇妙的经历不由得让笔者想起最高和秋人的



初次投稿以及静河流的作品。又比如经常被编辑逼稿逼得不行跑到朋友家的本宫广志和他妻子相恋的过程就是去参加一个女性漫画家的茶会（平丸的茶会），然后认识了女漫画家森田顺小姐，接着常常用飙车之名约对方出去，最后终于成功（平丸你怎么只从你的前辈那里学到了拖稿的技巧）。再比如『棋魂』能够诞生，是因为『棋魂』原作获得了第一届故事王的大奖，之后才因为小　健画工出色而达成了合作。嗯，这个经历听的耳熟不？当然，这些现实里的故事并不一定是『BAKUMAN』里种种事件的出处，因为历史总是相似的，每个漫画家遇到的事情其实基本都差不多，尤其是被催稿、打回重画、腰斩这些事情更是家常便饭。这些事例只能说明大师没有出名前也是艰苦度日，况且 JUMP 还有那个要人命的读者调查表制度。

专属契约制度和读者调查表制度是『JUMP』从创立贯彻至今的两大制度，前者比较好理解，类似公司企业和员工签订的合同，在 X 年之内只能为『JUMP』供稿，违约则要付违约金什么的。后者则是如高考一样被无数人诟病，但从现实意义上来说却依旧不得不存在的制度。这个制度的细节在『BAKUMAN』里也有详尽的介绍——从回函中取最快的 100 份做速报，从全部回函中抽取 1000 份做本报，按照读者支持排名对连载作品做末位淘汰制。这种制度的优点显而易见，能像考试一样让作者明白自己作品受欢迎的程度，激励作用非常明显，并且也向读者表明『JUMP』始终是把读者的利益放在首位。但这种方式的缺陷也同样严重，末位淘汰制 + 专属契约制给作者带来的压力是巨大的，因为有专属契约在，即使你没有被『JUMP』选上也无法投稿给其他杂志获得收入，而一旦被末位淘汰就相当于收入断绝。对于大牌漫画家无所谓，但除了像尾田荣一郎这种出道连载就能大红大紫的幸运儿，又有哪个大牌不是从新人熬上来的呢。末位淘汰制度就像高悬在『JUMP』新人作者头上的一把剑，逼着他们每一话都作出高潮，每一话都吸引住观众。这样一来不仅极大消耗了漫画家的精神（的确有过受不了编辑逼迫精神崩溃而住院的漫画家），还很有可能会让剧情变得为了高潮而高潮，从而整体上支离破碎。更可怕的是这种要求立竿见影的风气已经弥散到了整个漫画



圈。例如最近刚刚完结的『未来日记』（虽然这作品不是『JUMP』的），就堪称每话至少一次超展开的作品。虽然作者费劲心机安排的超展开并不算差劲，但正如鲍鱼龙虾吃多了也会腻一样，『未来日记』后期读者表现出的审美疲劳就是漫画不得不完结的一大原因。但就像笔者用高考来做比喻一样，读者调查表制度虽然几乎弊病和优点一样多，却没有被取消的可能，一方面因为几十年的制度施行下来，读者调查表已经变成了『JUMP』的一个特点，不是想取消就能取消的，另一方面除去这个制度之外，一时间也没有更合理的制度可以替代。不过在『BAKUMAN』中，各位作家对读者调查表的态度倒是十分积极向上（小　和大场还指着『JUMP』吃饭，自然不会去说坏话了）。另外顺便一提的是，『BAKUMAN』在『JUMP』的调查表年度排名从 08 年到 10 年分别是 8、9、7 位，属于特别稳定的一线作品。在 2010 年还拿了 4 周第一，总体情况倒是和漫画里亚成木梦叶的『PCP』差不多。



BAKUMAN——剧情人物介绍

靠着努力堆积而成的亚城木梦叶

作为本作主角真城最高和高木秋人的共用笔名，"亚城木梦叶"就像『BAKUMAN』原作小 和大场那样，已经可以被当成努力的代名词。作为在 JUMP 上进行连载的新锐漫画家。最高和秋人从初中就开始漫画家之路堪称坎坷和艰苦，两个人都曾有过连续数天熬夜奋战反复作画和思考点子的时候。某种意义上，两个人把漫画家真正的当成梦想和事业，都是在燃烧着自己的健康和精力画出漫画。宁可住院也不接受休刊。在经过『疑侦探 TRAP』、『飞奔吧！大发反斗』两部连载作品被腰斩之后，第三部『完美犯罪党 PCP』终于获得成功，读者调查排位也稳定在 4—8 名的安全范围。不过因为题材的原因，一些麻烦也接踵而至。最高想要完成和亚豆关于动画化的约定，还有很长的路要走。

"也许和秋人所说的有些不一样，但好多次我都能体会到想要燃烧的充实感。在充满墨迹的原稿上。"

"我不会像那边的家伙们那样只会扑哧扑哧的冒着烟，即使只是转瞬即逝，也要燃的通红和耀眼。然后只留下纯白的灰。"



小畑笔下少有的重量级女主角

亚豆美保和见吉香耶这两位的确称得上"重量级"这个称号，回顾小 的作品里其实很少有女性的戏份，『棋魂』里满满的都是佐为 x 光 x 亮的三角关系，『死亡笔记』里的弥海砂除去出场时给月找了些麻烦，大多数的时间里只能作为花瓶和死神的眼睛存在。反观『BAKUMAN』虽然亚豆和见吉作为两位主角的心上人出场次数不多，人物形象刻画简单，戏份甚至还不如苍树红和岩濑爱子多，但是她们在剧情中的重要程度不言而喻。亚豆一直是一个类似天使般的存在，声优之路的坎坷在漫画和现实的报道中我们也多有体会，小 设计出这样的女主角并非只是为了方便好用，其中也包含了所有漫画家和宅，不，也许是所有男性的梦想吧。当然，这份梦想在三次元中并非是不存在的，前提是我们能拿出和最高那种程度的决心。见吉一开始作为亚豆的密友兼暴力女出现，后来和秋人结婚后摇身一变成为了不可多的贤内助。看惯了少年漫画中主角一人吃饱全家不饿的状态。偶尔体会一下背负家庭的压力也是不错的感受。

各不相同的漫画家

除去我们的主角，作为一部描绘漫画家生活的漫画，性格各异的漫画家伙伴自然也不会缺乏。

有和尾田荣一郎类似的天才型漫画家新妻英二，15 岁的时候就多次获得 JUMP 比赛的冠军，然后正式出道画出热门连载作品，并且还做出一人同时在『JUMP』上开两部连载的创举。对漫画有着天然的感觉，善于构建充满个性和魅力的角色，对他人漫画的评价也很准确，因为被『这个世界的金钱与智慧』吸引，而成了亚城木梦叶的死忠 FANS。

有在下班途中偶然翻到一本『JUMP』后开始画漫画的平丸一也，这个集拖延症、逃亡癖、颓废属性于一身的极为有趣的家伙，只在受到严重打击颓废的想死的时候才能源源不断地迸发灵感。在编辑吉田氏的诱惑下贷款买了豪宅和跑车，从此热衷于拖稿的他也只得每月在贷款的压力下痛苦并快乐的画下去了。

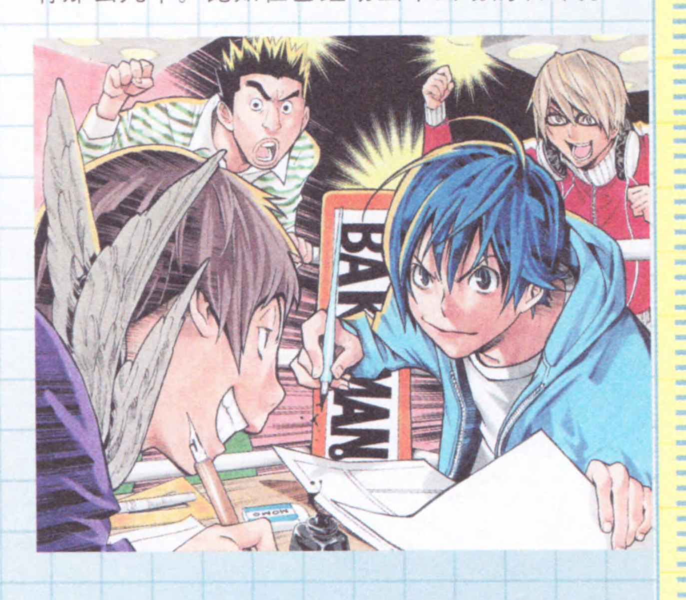
有貌似不良少年，其实相当重视友情的努力漫画家福田真太，对于他来说，把画稿按照编辑的要求连续重画六次这种认真的级别也才只是刚刚好而已。当一同画画的伙伴遇到危机，他肯定是第一个跳出来为朋友助威的人。间界野昂次事件中，他牵头组建了福田组。

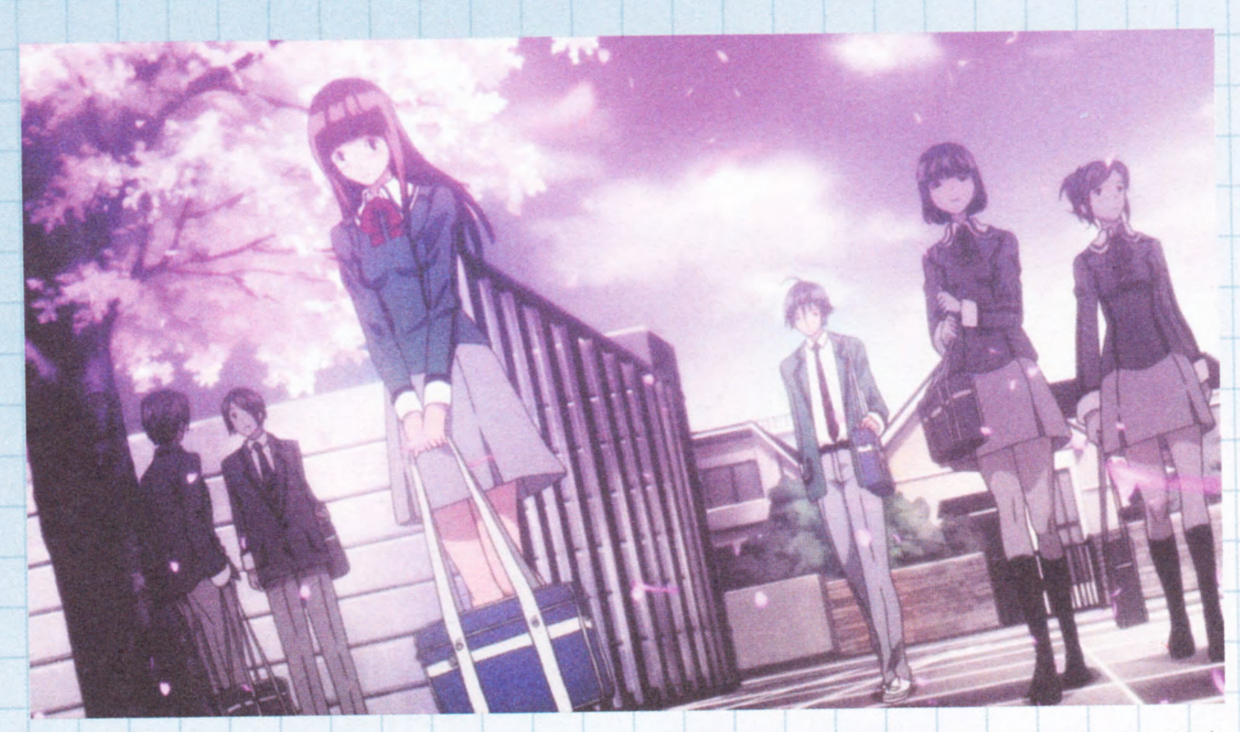
有纯粹的死宅，擅于画冷无缺风格剧情的静河流。整天宅在家中不与他人交流，只以游戏和动画为伍。幸而画工还是不错，只是因为剧情过于黑暗重口，于是不得不反复修改才可以勉强连载。

还有女性漫画家苍树红和岩濑爱子。苍树红在大学时参加故事王竞选获得亚军出道。初期和中井巧朗合作，因为个人问题分道扬镳后个性也从冷漠转变成现在的可爱。前不久刚刚答应了平丸的交往请求，然而两个人至今只维持在茶友的关系没有更进一步。岩濑爱子是最高和秋人的中学同学，虽然曾经爱慕过秋人，但与其说那是爱情到不如说只是她争强好胜的心态所致。即使已经放弃追求秋人，也仍旧因为对秋人的好胜心而从小说界转入漫画界发展。和新妻合作的漫画『+NATURAL』有着不俗的人气。

不够给力的反派（伪）们

既然『BAKUMAN』也是少年漫画，那其中就必然要有反派的出现，否则一帮热血青年用什么理由携起手来制造种种的充满激情的剧情呢？虽然在『BAKUMAN』中最大的敌人是漫画家的自我突破，不过令人讨厌的家伙的确也有那么几个。比如在已经动画中出场的石泽秀





光，便是用会漫画来炫耀的家伙，可惜他的画工实在不怎么样，只有侧脸画的还算过关。另一位是截止动画结束还没有人渣化的中井巧朗，身为三十多岁还没有什么成就的中年大叔，虽说在背景方面的画工无可挑剔，但是长期的负犬人生已经极大的扭曲他的心灵。当他和苍树红合作的漫画获得连载后，立刻露出了一副小人得志的做派。

在『BAKUMAN』中，我们可以看出小和大场是十分厌恶恶意炒作的。在流行音乐界出名的歌手间界野昂次进入漫画圈参加金未来杯时，在自己的音乐主页上大肆公开消息，引得一帮自己的 FANS 为自己刷票。而在漫画一百多话时出场的七峰透更加恶劣。作为亚城木梦叶 FANS 的他也喜欢充满计谋和诡计的漫画，但是他的聪明才智却没有用在如何踏踏实实的画出高质量的漫画，而是把未通过编辑部会议的漫画『不可思议的教室』发布在网上博取网民的关注，如果说这样的做法还算是可以接受的底线，那么他在网络上招募了 50 个网友帮助他创作剧本的做法则已经远远的超出了漫画家的底线。当然，不正当的手法最终必定会毁灭自己，想抄近路的人也往往误入歧途，间界野昂次的拉票活动促使了亚城木梦叶、福田、平丸等人组成了联合阵线，在互相帮助中作品的水平更上一层楼，最终间界野昂次只得落选。七峰透的 50 人智囊团做法从开始的时候就注定了失败，因为 50 个人的意见必然不能统一，也不能真正代表全体读者，勉强吸取意见制作出的漫画定然也是整体上支离破碎的作品。

JUMP 的编辑们

JUMP 编辑部毫无疑问是大多数有志于走上漫画之路的少年追梦的地方，可以说，如果能让自己的作品走上最后的连载评审会议，那就是已经走到梦想实现的大门前。

尽管有着诸如读者调查表等“残酷”的制度，但编辑和作者的关系和定位依旧是共同努力的伙伴而非冷冰冰的契约制度下的双方或者是敌人。曾经担任过最高叔叔川口太郎的责编，现任『少年 JUMP』编辑长的佐佐木尚深知这一点，这位在平时戏份不多的中年男子，在关键时刻每每起到决定性的作用。在 10 月的第二季中，我们就能看到他对亚城木梦叶的关怀和鞭策了。

服部哲和服部雄二郎是出色编辑的代表，服部哲有识人之能，也有培养新人的职业操守。作为亚城木梦叶的责任编辑给予了最高和秋人导师般的指导和帮助，可以说亚城木梦叶能成功，服部哲在其中功不可没。雄二郎则是可以给作者足够多的发挥空间的类型，当新妻凭借任性擅自改变连载作品时，也能予以包容，让作者和『JUMP』之间很好的沟通解决问题。并且工作上十分积极。负责新妻和福田这两位性格各异的作者也显得游刃有余。

吉田幸司和山久雅和则可算作因材施教的编辑。对于拖稿大师平丸，吉田氏总是能用各种诱引和强力措施让平丸乖乖回到工作台前画画。因为他们为读者贡献的笑料实在太多，所以吉田氏也是唯一人气投票中进入前十的编



辑。山久雅和作为编辑虽然个性有些轻浮，也会做出让苍树红在漫画中加入擦边卖肉等服务性情节的建议，但本质上来说依旧是为作者尽心尽力并且颇为精明的编辑。在担任静和流的责编后，对这位自闭宅男投入了极大的心力。最终在帮助静河获得连载同时，也让静河逐渐踏入社会，摆脱自闭。相比前面那些有能力或者个性突出的编辑，港浦吾郎和小杉人好能力却不足。港浦富有责任心，并且个性豪爽，怎奈经验的确不足，在担任亚城木梦叶的责编其间并没有有效的办法对应排名下滑的问题。好在随着故事的发展，他也逐渐成长为一名成熟

的编辑。小杉作为刚进入编辑部就被分配负责七峰透的新人编辑，在初期因为个性软弱气势上被七峰压过而无法有效的尽到编辑的责任，在服部哲和亚城木梦叶的帮助下，逐渐确立了对七峰的信心。并且在七峰因为失败而崩溃时及时拯救了对方。

但总的来说，『JUMP』的编辑们一点也不会比作者轻松，漫画家工作过度导致健康状况下降之类的事我们经常听到，但其实几乎没有一个漫画家是能由一个编辑从头负责到尾的，这其中一部分是这些编辑升职了，但更多的可能则是编辑首先扛不住强大的身体和精神压力先行垮掉。就像最高的叔叔所说的那样，漫画的确是一种人生的赌博，不论作为作者还是作为编辑皆是如此。当我们看到手中有趣的漫画时，也请不要忘记，这些简单的黑白双色画面，几乎每一笔的背后，都饱含着至少一枚以上的燃尽的灵魂。







BAKUMAN——平丸和梦想

关于『BAKUMAN』的正经事说的差不多了，也到了轻松一下的杂谈时间。如果问现在『BAKUMAN』中哪个人物最有人气，那些回答真城最高、高木秋人、亚豆美保、新妻英二的同学都应该立刻去面壁。让我来告诉你们，有人气排名为证，现在人气最高的显然是我们的颓废漫画家平丸一也。

我这么说下面肯定会有读者扔板砖上来，2010 的人气排名明显是新妻英二 1761 票冠军，真城最高 1249 票亚军，平丸的 1012 票只能排第三，你怎么能信口雌黄说平丸第一。且慢，表面上的票数排名的确是这样，但是如果向下看一看，就能发现唯一一个上榜的剧中剧人物海獭 11 号赫然以 803 票排在第六位，这加起来不就 1815 票了么。况且前十名里唯一入选的编辑还是平丸的负责编辑吉田氏，这足以说明平丸的综合人气之高。那么问题就来了，为什么大家都喜欢平丸？

随着时代的发展，读者的口味也在发生变化，就主角来说，之前我们看到的主角，大多以伟光正的形象出现，比如星矢，比如孙悟空。即使有具有缺陷的主角，这缺陷通常也是无上大雅或者在主角的升级过程中迅速被改正的，比如樱木花道，比如剑心。但到了现在，越来越多的读者已经不满意于主角始终站在道德的制高点，更乐于看到缺陷美。那些亦正亦邪的主角，或者主角有着某些严重的缺陷，反到会让这个角色更贴近观众，得到更多的支持，比如夜神月和鲁鲁修就是无法用一般价值观衡量正邪的角色。KEY 社三部曲中朋也、往人、佑一哪个的存在感更高也是一目了然。在相对阳光的『BAKUMAN』中，作者的确没有塑造太灰暗的情节，几个反派也算不得真坏，亚城木梦叶这两位人生赢家又过于耀眼。于是看起来和我们宅男一样懒惰，逃避，缩卵的平丸让宅们感到亲切的同时获得众多支持也是理所当然了。当然，塑造角色的阴暗面，缺陷点也是一件难以掌握尺度的事情，从文学价值来讲，自然是给一个人物塑造出越丰富合理的性格面，这个人物越像一个真实的人。但在商业角度却未必如此。像细致描绘角色心理变化并且反应人性阴暗面的两部名作——濑户口廉也的『swan song』和田中罗密欧的『CROSS+CHANNEL』皆是票房毒药，龙骑士 07 的『海猫』虽然大获成功并且角色深入人心，但很难说到底是那多变的超展开性格的功劳还是那神立绘表情帝的功劳。不过不管怎么说，有个性的角色，能让读者喜爱的角色绝对是一部顶级作品的必备要素，这也是『JUMP』的佐佐木总编曾经一再强调的。所以说『BAKUMAN』里七峰透『真实的教室』无法连载一方面是黑暗程度，更重要的原因则是里面的主角不够突出，不符合『JUMP』的风格。在现实里这样的事情也时有发生，例如最近颇出风头的谏山创，其作品『出击的巨人』先投向『JUMP』被拒后，转投『少年 magazine』广受欢迎。其中『JUMP』拒绝的理由相信也是主角不够突出，『少年 magazine』却可以让谏山擅长的构筑诡奇世界观的能力获得最大发挥。

当然，不能因为这种选稿的偏好就说『JUMP』的编辑没有眼光，恰恰相反，保证『JUMP』上大部分作品的风格积极向上是『JUMP』的一贯战略。读者决定编者的考量，有着数百万读者的『JUMP』自然不会轻易冒着可能受到读者抵制的风险去登一部和『JUMP』风格不很合衬的黑暗作。像当初『死亡笔记』也是 108 话就草草完结，如果不是舆论已经有了压力，按照『JUMP』赚钱不嫌多的秉性，怎么也会逼着大场鸫和小健再画一百话。

笔者在深夜里敲出这篇文字的同时，QQ 上也有几个好友头像依旧闪亮，笔者知道那是几位在天朝 ACG 圈里打拼并且有想过把 ACG 当做自己正式职业的朋友，对于所有有志于为天朝 ACG 做点什么的人来说，『BAKUMAN』这种题材的作品无疑是每周的鼓励，看着最高和秋人的打拼，看着福田组的努力，手上便自然而然打开码了一半的坑，还没上色的画。毫无疑问，漫画家是一份赌徒的职业，在天朝打算靠这个吃饭更是不要命的赌徒。但无论何时，看着那些在 QQ 上总是充满激情的朋友。我想他们一定是服用了一种名为梦想的毒药，这种毒药可以让一个人万劫不复，也可以让一个人拥有与那名为现实，无处不在的怪物战斗的勇气。

就像秋人对见吉和爱子所说的——“为追寻的梦想破灭而后悔，还是为了放弃梦想而后悔；是碌碌无为度过泯然众人的一生，还是不计后果酣畅淋漓的赌一把？”青春年少时的我们，无一例外会选择后者，即使脚下是一条看不到尽头的长路，也会凭着脉搏中激荡的血液昂首出发。尽管绝大多数人会在中途退出，亦有不少人走上名为叛逆和中二的歧路。然而终有那么一天，当多年以后我们从繁琐单调的工作中抬起头来，看到窗外缓缓滑入城市边缘的橘黄色夕阳，会猛然想起自己宣言向梦想出发那天也是同样的景色。心中早已冷却的灰烬也会再度燃起小小的火苗——梦想不死，只是凋零，等待着名为现实的严冬过去迎来新的春天。

梦想和经典一样，永远不会因为时间而褪色，反而更显珍贵。


Cause I know the dream I've had

以浊翼为名的希翼之光

——从『浊翼的尤斯蒂亚』到八月社的十年间

■文／如月千华

Information

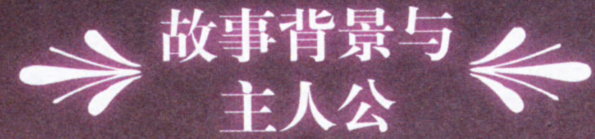
自从八月社最新作『浊翼的尤斯蒂亚』在09年底的C77上首次发表以来，接近一年半时间过去了，这期间八月社大手笔的宣传从未间断过。长期占据日本各大杂志的特辑介绍，在大量店铺播放的PV影像，这些情报无一不在向观众展现与以往作品完全不同的面貌。崩坏的世界，残废的都市，娼妇，背景阴暗的主人公，倒在血泊中的少女，残酷的命运……诸多关键词折射出一股浓厚的阴湿气息，于是就连不少对以往的八月社毫不感兴趣的阿宅也对本次的新作产生了浓厚兴趣。但想必也会有人产生“阴暗的背景是否只是陪衬，内容依然是以往的八月社”之类的质疑，而这种疑问对熟悉八月社历史的人来说也的确并非没有根据。但不论如何，本作都是八月社自成立以来非常值得纪念的一笔。于是本次就让笔者抢先来向各位介绍一下这款作品。

あいよく
穢翼のユースティア

洁翼的尤斯蒂亚







故事背景与主人公

故事的舞台是一座悬浮在高空的都市——诺维斯·艾提尔（ノーヴァス·アイテル）。在这里代代流传着这样的神话：

遥远的过去，信奉神明创世传说的人们依靠天使的眷顾发展出了高度的文明。在漫长的岁月中，人类逐渐忘却了过去的信仰，他们的傲慢无知触怒了神明，天使被神明召回，失去秩序的大地因此陷入了混沌。当时只有一名少女一直没有停止祈祷，她向神明请求宽恕，并赢得了一丝怜悯。神将人类最后的都市诺维斯·艾提尔悬浮到半空，使人类免于灭顶之灾。于是祈祷的少女伊蕾奴（イレーヌ）成为救世主，被人们尊称为圣女。其后岁月流转，一代又一代圣女持续着祈祷，让城市继续浮于空中，都市的居民才得以保证正常的生活。

诺维斯·艾提尔的人们对这段圣女神话深信不疑，并且对天使和圣女抱有虔诚的信仰。他们分别居住在都市上层的贵族区和下层的平民区，过着还算安稳的生活——直到十多年前，28代圣女在职时，被称为“大崩落”的悲剧发生了。都市下层的一部分落入形如深渊的大地，没有完全崩落的部分与都市之间形成了巨大的断层，道路被绝壁阻断，无法随意往来。起初这被隔断的地区的大街小巷内充斥着遗体和负伤者，因物资不足而致死的人在不断地增加，因此这里渐渐有了一个新的名称——“牢狱”。

十几年间，牢狱中有一个民间组织“不蚀金锁”在暗中活跃。该组织从运作到性质都极似黑帮组织，从当地的店馆收取上纳金，而组织负责维持该区域的治安。由于不蚀金锁的强制力和广泛影响，牢狱地区很快恢复了秩序。不过，人们的生活依旧没有实质改变，卖淫、盗窃、暴力、死亡，这些只不过是牢狱日常的一部分。如今，还有一种名为“羽化病”的疾病开始蔓延，患者背后会长出奇异的羽毛。上层统治阶级建立了专门组织“防疫局”勒令将患者强行收容隔离，这更加剧了牢狱的灰色气息。

十几年前居住于下层地区的主人公凯姆，在大崩落中落进牢狱，并失去了双亲和哥哥。他在即将饿死街头的时候被娼馆主人捡回，准备当做男娼在娼馆中使役。其后经历了一次反抗和短暂的出逃，他被不蚀金锁的前代头目看中，并被培养成为一名出色的暗杀者。数年间他听从命令夺取了无数人命，并在前代过世之时选择金盆洗手，脱离了不蚀金锁。如今凯姆在娼馆街担任保镖，从不蚀金锁当代头目，同时也是与凯姆有着兄弟之交的吉克（ジーク）处接受各种依赖维持着生计，但唯独不再为钱而杀人。

工作之余，他常去一家名为“维诺雷塔（ヴィノレタ）”的酒馆喝酒，那里是他平日唯一能取得宁静的场所。其店主是曾经娼妇街人气最高的娼妇梅尔特（メルト），她由于受到前代当主的青睐而得以赎身，数年来一个人苦心经营着酒馆。对于在充满阴影的环境中长大的凯姆、吉克等人来说，充满母性和包容力的梅尔特的存在显得格外重要，她像是姐姐，像是母亲，又像是憧憬中的女性。于是有她常在的这所酒馆，也便自然而然地成了凯姆等人治愈内心，休憩身体的秘境。毕竟，尽管世界充满绝望，尽管始终看不到明天的希望，但是人们还是要生活下去的。

第一章 其名为命运



故事从凯姆极为平常的一天开始说起。他帮助不蚀金锁直属娼馆“百合轩”（リリウム）抓住妄图与娼妇私奔的男客人，又帮旧识梅尔特从羽化病患者的小男孩身上夺回被偷走的上纳金，并因此与“防疫局”（俗称猎羽）的士兵发生摩擦。在这样的生活中，他并未追求过什么救赎，也从未怀抱过希望，仅仅在残酷的现实中挣扎，他也认为这样的生活会无休止地继续下去——然而一切就在当晚发生了转折。

深夜，凯姆受吉克所托去调查本应在今日到达的马车的下落。由于马车运来的是从上层通过不正当手段买来作娼妇的少女，所以吉克格外谨慎。凯姆只身来到指定地点附近时，小巷深处闪过诡异而耀眼的紫色光芒。这道光转瞬即逝，却唤起了凯姆的噩梦——那与十年前“大崩落”发生时布满天空的光芒，“终末的晚霞”如出一辙。当他走到小巷深处，摆在他眼前的是一番惨不忍睹的景象：数人化为模糊的肉块散落在那里，地面和四周墙壁铺满了人血，显得发黑。其中只有一个少女尽管衣服和身体沾满了血液，但身体保持了完好。凯姆正要前去确认生死时，少女的身体突然闪出那股紫色的光辉，光最终集束到少女的后背，形成羽毛的形状……



凯姆无论如何也想向少女问清事情的来龙去脉以及那道光芒的真相。可由于少女是患上羽化病的负羽者，不但有传染的可能，还随时可能引来猎羽部队的骚扰，凯姆为了不给吉克和不蚀金锁带去麻烦，只得将昏迷的少女带回自己家。而吉克在了解情况之后，也希望能尽早问出有用的情报，然后凯姆就可以把少女交给他们“处理”掉——处理，这在牢狱是极其稀松平常的事。娼妇只不过是商品，哪怕是吉克也没有多余的金钱去养活不但不能做生意，反而会招来麻烦的累赘。

翌日，少女醒来，几度惊愕之后她总算明白了自己患上羽化病，并被凯姆救起的现状。少女名叫尤斯蒂亚，别人都叫她蒂亚，当凯姆问起当日发生了什么的时候，她却一脸痛苦，表示什么都想不起来。于是凯姆决定暂时将她留在自己身边，哄着她，直到她回想起那一晚的经历。数天时间里，凯姆带她去维诺雷塔吃饭，陪她去逛市场，送她一个廉价的挂饰却被她当宝物收藏，此外，还几次保护她躲过了猎羽部队的扫荡……

一天傍晚，蒂亚总算向凯姆说出了事故当晚的记忆：她几乎什么也不知道，凶手的线索以及神秘的光芒她都没有头绪。没有得到有用的新情报，凯姆颇为失望，但他认为蒂亚并没有说谎。不过蒂亚的自白并未就此结束：其实她并没有失忆过。她偷听到了凯姆等人的谈话，一早便知道凯姆只是为了问出情报才对自己好，一旦说出真相自己就会失去利用价值。可即便是虚伪的温暖，虚假的感情，她也从中感到了满足。目睹了负羽者被猎羽队抓走的情景及其周遭的惨状之后，她为了不连累凯姆，决定说出真相后独自离开。然而，一个初到牢狱不久的弱小女孩——而且还是负羽者——独自在外，不是很快路死街头就是被猎羽队抓走。凯姆本想起身制止她，却因蒂亚在茶水中放了大量安眠药而浑身乏力，昏昏睡去。

蒂亚在留下的信中这样写道：梦中有人总是对她说她身上肩负着某种使命，生活中经历的一切苦难都是命运和考验，所以她会继续挺下去。经过反复纠结后，凯姆终于从信的内容联想到一



个必须去救蒂亚的理由——“还没有查出那道光芒的真相”。可是当他击败了阻挡去路的猎羽队队长菲奥奈（フィオネ）找到蒂亚时，她已经倒在遭到残杀的猎羽队队员的身边，停止了呼吸。正当凯姆沉溺在悔意当中，怀中蒂亚的身体再次发出了与“终末的晚霞”相同的光芒，她身上致命的伤口竟然慢慢地消失，就像一开始就不存在一样……

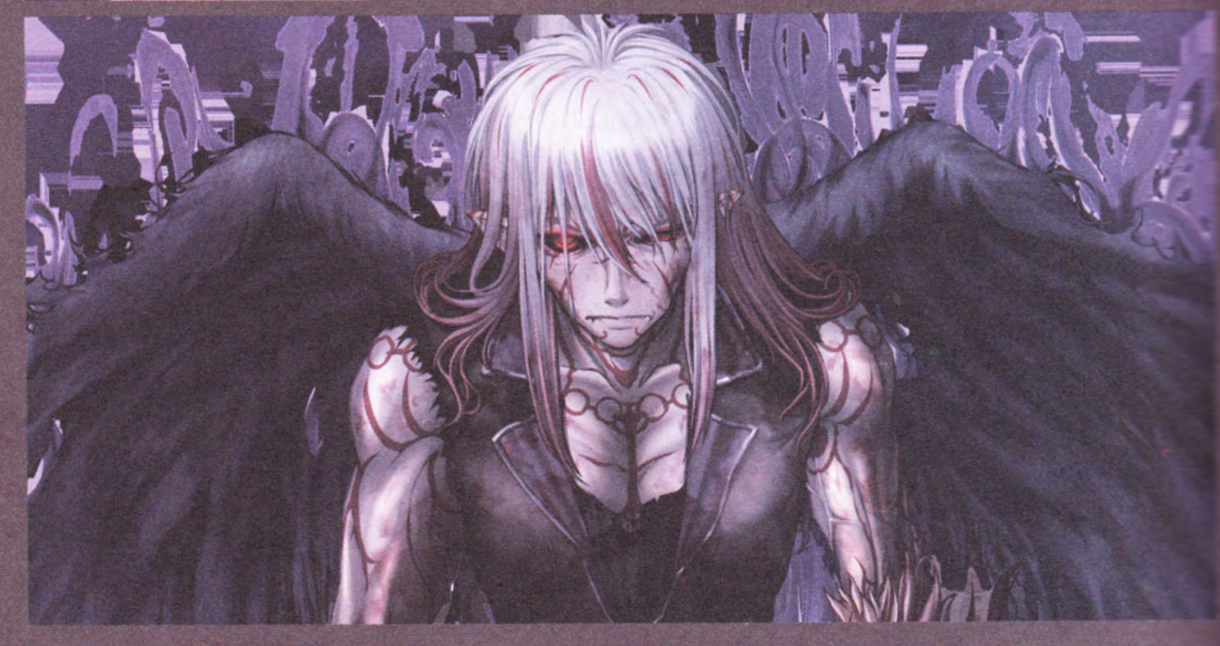






第二章 其名为正义





凯姆经过与吉克商讨，决定为蒂亚赎身，并让吉克安排住处。其后吉克向凯姆提出了一个重要的委托，内容是与猎羽队合作追捕近期频发的猎奇杀人事件的真凶。一来类似的事件继续勃发对不蚀金锁没有好处，二来猎羽队方面提出合作请求的是他们的直属上司，鲁基乌斯（ルキウス）。此人是最近开始发展势力的年轻贵族，并且颇为重视牢狱地区，于是吉克为今后做打算也希望能与他建立友好的关系。由于每次案发现场都会留下黑色的羽毛，而从尸体的惨状来判断，很难认为是出自人类之手，于是传言称凶手是一个长着黑色翅膀的怪物，知晓内情的人通称其为"黑羽"。蒂亚曾两次遭受其害，凯姆认为凶手可能与自己想得到的真相有关，于是也愿意参与。只不过他没想到，与自己搭档的，竟然是前几日刚交锋过的猎羽队队长菲奥奈。当然，由于当时全身包裹着黑衣，对方并没有认出当时的对手就是他。

起初，由于立场和思维大相径庭，凯姆与菲奥奈的合作并不愉快。菲奥奈为了改善牢狱民对猎羽队的印象而堂堂正正地以猎羽队的身份展开工作，但猎羽队受到憎恶的现实让调查数日都毫无进展，她这才软化了自己的作风。而凯姆在目睹了菲奥奈温柔地接走了孤寡的负羽者老人后，明白她是真心想为负羽者以及牢狱民服务，也对猎羽队的认识有了改观。就这样，两人逐渐在交往中加深了认识，真正意义上成了对方的搭档。菲奥奈由于亲人们都与猎羽队有着密切的关系——身为国务大臣父亲患上羽化病，自愿进了防疫局，而她尊敬的哥哥则是猎羽队的前辈，并在执行任务时一去不归——因此她认为猎羽队的工作对她来说是一种宿命，并坚信这是崇高而正义的。然而随着调查工作的开展，她的理想却一点点被粉碎。

首先是他们查出猎羽队的副队长兰格（ラング）竟然在暗中利用组织的情报假扮成黑羽去残杀负羽者。众人抓住证据对其问罪，他则狞笑着认为自己的屠杀行为是替天行道，并当众自刎。因这件事而身心疲惫的菲奥奈渐渐将凯姆当做可依赖的对象，可她却意外地得知自称凯姆妹妹的蒂亚是负羽者的事实。而几乎在同一时期，两人正式遭遇真正的黑羽，尽管只是短短的对峙，但菲奥奈还是发觉了，黑羽就是自己失踪已久的哥哥……

是贯彻自己的命运和正义，还是想办法解救自己的哥哥？烦恼了数日之后，她怯懦地向凯姆提出了一个"卑鄙"的交易：她不揭穿蒂亚的身份，但要求凯姆协助她解救哥哥。凯姆起初虽然意外，但却并没有鄙视菲奥奈的选择，他一直认为菲奥奈强迫自己将猎羽队看做自己的宿命和正义是她自己的错觉，她此刻能做出不同的选择反而是她开始对自己的言行产生疑问的表现。只不过……真相往往远比人们想象得残酷。经过数次交锋后，两人尝试唤醒黑羽中残存的人类意识，利用兄妹俩的回忆将其引了出来。但是从它口中听到的却是令菲奥奈更加绝望的事实：被防疫局带走的负羽者进入治疗院并没有接受任何治疗，而是被当做某种人体试验的材料，至今没有任何人生还——当然也包括被兄妹俩亲自送进治疗院的父亲。哥哥为了调查真相而潜入治疗院，却被抓住而沦为实验对象，反复经历了各种折磨，最终变成一个非人的怪物。他虽然在一起火灾事故中逃出了出来，但作为人类的心已经被消磨殆尽。

在凯姆的激励下，菲奥奈举起了手中的荣耀之剑，结束了哥哥悲哀的生命，也为黑羽事件画上了句号。她在这一役中不但真正失去了兄长，而且被告知过去自己曾认为正确的行动是将人推进油锅的行为。见她彻底失魂落魄，甚至失去生存意志的身影，凯姆故意当面讽刺她和她家人曾经的尊严，嘲笑他们的荣耀和正义，菲奥奈一怒之下断绝了与凯姆的联系，却也因此醒悟过来，决定不受过去的束缚，而是继承哥哥的遗志继续留在猎羽队追查真相，以便将来让凯姆刮目相看。

冒着被上级抹杀的危险，菲奥奈质问管理猎羽队的上司鲁基乌斯是否知道一切的真相。鲁基乌斯表示自己的权限只在猎羽队，治疗院则是由另一个他无权透露姓名的贵族负责。不过他向菲奥奈及知情的凯姆保证自己会在暗中追查真相，而猎羽队的活动不能完全停止，只能将猎羽对象尽量缩减到最小，以保证自己不会被怀疑。另一方面，菲奥奈也表示自己会忘记与凯姆的约定，忘记蒂亚的存在。



菲奥奈・希尔法莉亚

フィオネ・シルヴァリア　CV：橘樱

出身贵族，意志坚定的菲奥奈一心求报效国家和人民，因而加入了猎羽队，并因剑术出色、责任心、正义感强而受到重用。她深知自己所做的是受人憎恶的工作，同时又相信这是对社会有意义的，所以热心的投入到其中。尽管她始终想以和平的方式解决矛盾，可猎羽队不受欢迎的现状却使她不得不采取暴力手段，这也是一直烦恼着她的难题。

部下的背叛，哥哥的死以及猎羽队的真相……当她数次深刻底体会到理想与现实的差距，不断遭受沉重的打击，她渐渐明白自己手中的剑应该以怎样的形式存在。当然，她在这个成长和醒悟的过程中并非没有获得，只是失去的实在太多太多。

在最后对峙黑羽之时，如果选择让凯姆亲自将其手刃，便意味着凯姆愿意与她一同承受这份悲哀和黑羽留下的思念。于是有了凯姆的在身边支持，她决定离开猎羽队，与其一起在不蚀金锁的旗下行动，从眼前开始改变的现状。

在这个短小的结局中，我们还可以看到两人结婚的一幕。





第三章 其名为依存

「如果任何人出生都是有意义的话，那么我就不是人啊……」

牢狱地区，除了不蚀金锁外，还有另一个叫做“风镨”的大型组织，那是不蚀金锁前代头目手下之一的贝鲁那多（ベルナド）在背叛之后建立的组织。所谓“风镨”，即有风化的伤痕之意，与“不蚀金锁”四字针锋相对。贝鲁那多采取了与不蚀金锁相反的方针，只求组织的壮大以及更多的权利。前代的教诲中“绝对不能碰毒品”是被反复强调的一条。大崩落之后，很多人的内心都处于崩溃的边缘，在时不时发生的地震中丧失心智，于是在这绝望的环境中，人们很容易沉溺于能够麻痹现实感的毒品中。

吉克谨遵着教诲，一直在极力铲除毒品的存在。但贝鲁那多却反其道行之，利用毒品交易逐渐让“风镨”发展起来。黑羽事件解决后不久，风镨的行动开始表面化起来，并频繁对凯姆等人做出各类挑衅。吉克一面控制住局面和手下躁动的心情，一面时不时在暗中与凯姆一同离开牢狱到都市下层部与鲁基乌斯商量对抗风镨的策略。

另一方面，随着蒂亚逐渐融入凯姆的生活，一直渴望成为凯姆之物的爱丽丝（エリス）便表现出了不安和嫉妒。七年前，爱丽丝被带到百合轩，在即将成为娼妇的时候被凯姆赎身。最开始爱丽丝是一个对一切都毫不关心，只会听从命令行动犹如人偶一般的少女，赎身之后她渐渐对凯姆表现出过度的依存。多年过去了，凯姆从未把她当做女性“对待”，反而一直希望她能够忘记过去，自由地生活下去。凯姆让她学习医术，在她拥有了独自生存下去的能力——也就是三年前，他正式让爱丽丝离开自己的家。靠着在娼妇街经营诊所为生，可以说好不容易才让爱丽丝习惯了与他人交流的生活方式。旁人——包括梅尔特和吉克在内都认为爱丽丝是因为对凯姆死心塌地才如此执着，但凯姆却知道，在爱丽丝那深如枯井一般的眼睛里，蕴含



爱丽丝・弗罗拉莉

エリス・フローラリア　CV：宫圣美

从七年前开始赎身那一刻开始，爱丽丝的眼中就只有凯姆一个人，她无时不刻不在捕捉凯姆的身影。因此，爱丽丝毫无疑问是所有角色中最了解凯姆的人，甚至比凯姆本人更清楚他内心的想法。她心中是否存在对凯姆的怨恨我们不得而知，但是没人能够否定她对凯姆的感情。

她并非没有想过成为一个普通的人，也一直想寻找自己来到这个世界的意义，但是残酷而绝望的环境却剥夺了她的意志。不过正如凯姆所言，即便她在地狱诞生，但这也并不成为她必须当人偶的理由。本章结束时她向凯姆许下的诺言，在最终章得以实现，这个过程中她作为一个人的成长让人感慨万千。

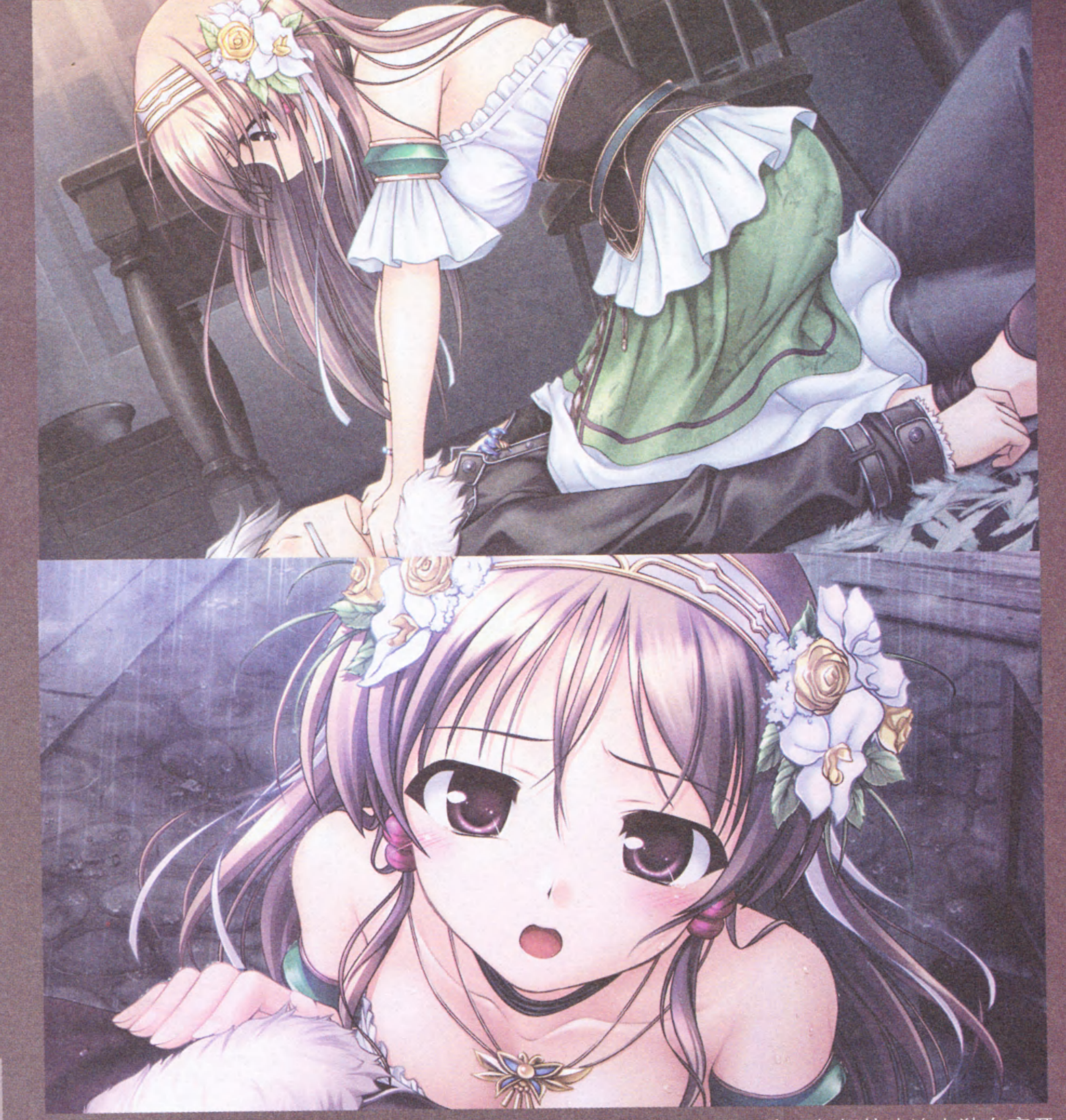
假如凯姆在鼓励她抓住自己人生的同时，选择与她携手并进的话，我们便能看到她的个人结局。她与凯姆两人经过奋斗，渐渐找到了生活的意义，并共同维护着小小的幸福。这，也算是对她长期努力的回报吧。

了更多更复杂的感情。

爱丽丝积极地介入他的生活，凯姆无奈之下决定让她与自己同住一段时间，以便有更多的时间去说服她。爱丽丝满心欣喜地来到凯姆家，才知道对方并不是要接受自己，又再度陷入绝望。从那一天起，爱丽丝的精神便渐渐变得不正常，时而仿佛变回10年前的那个人偶一般神情恍惚，没有命令就只会呆坐在原地，有时甚至故意做出各种失误来引起凯姆的注意……

一段时间里，组织的形势和爱丽丝的情况同时加速恶化。一次，凯姆陪同吉克与鲁基乌斯会谈归来，在路上中了组织背叛者的圈套，两人双双负伤。借着疗伤的机会凯姆说出了自己始终不肯接受爱丽丝的原因：他曾受命暗杀了爱丽丝的双亲。爱丽丝被送往百合轩本身就是他自己造成的，而他正好用杀死其双亲的赏金买回了爱丽丝。他认为自己为爱丽丝赎身是为了赎罪，因此希望将自己从她身上夺走的人生还给她。

其后，凯姆本打算通过向爱丽丝坦白真相以说服她，可没想到爱丽丝根本不在乎。她一直在双亲残虐的对待下长大，被教育成只能听到人命令行动的人偶，因此对双亲并没有特别的感情。被凯姆买取之后，她一心把凯姆当做自己的主人，不管以怎样的形式，她都期待受到凯姆的支配，哪怕被凯姆亲手杀死也好。她告诉凯姆，一切"正经"、"自由"的思想都是凯姆强加给她的，是凯姆的自我满足。而且这甚至连赎罪的都算不上，凯姆这么做不是因为对她抱有罪恶感，而是另有原因。经爱丽丝这么一说，凯姆眼前闪过一个光景，那是噩梦中重现了无数次的场景：大崩落之时，他的哥哥艾姆（アイム）落入云海的瞬间……凯姆在动摇中无法说服爱丽丝，只能看着她像坏掉的人偶一般投奔向贝鲁那多，以求死在凯姆的刀下。



数日之后，贝鲁那多趁凯姆与吉克前往下层会面的空隙，动用大举人马占领了不蚀金锁的总部百合轩，凯姆也在一个不留神之下被贝鲁那多雇佣的一个狂犬一般的女佣兵压制住。然而这却正好中了吉克苦心准备的计谋。贝鲁那多在百合轩审问凯姆之时，菲奥奈带着大批猎羽队的士兵赶到，从隐藏房间里找出事先躲在里面的蒂亚，并要以匿藏负羽者为罪名逮捕贝鲁那多。混乱之中，凯姆快步追上独自离开的爱丽丝。他问道，为何如此固执地想要成为别人的所有物。爱丽丝带着幽然的微笑答道："因为我是人偶呀。"

凯姆反复咀嚼了爱丽丝的话语，并回忆着自己不愿想起的过去。亲哥哥艾姆始终比自己出色，他嫉妒甚至憎恨哥哥总是受到表扬而自己只能被责备。在大崩落发生那一天，他伸出手想要救起即将落下的哥哥，但是小孩子的力量难以承受他们两个人的体重，艾姆主动松开手消失在云海里。哥哥虽然死了，但最后的话语却犹如诅咒一般一直缠绕着凯姆："你要连我的份也一起活下去，成为出色的人。"那曾是母亲对艾姆的希望。所谓出色，每个人的定义自有不同，但是凯姆在牢狱里常年里为了生存而选择的生活方式却很难与出色二字挂钩。于是就像艾姆最终将母亲的理想推给凯姆一样，凯姆希望这份理想能在爱丽丝身上实现。这么想来他过去的确没有考虑到爱丽丝的感受，但是那又怎样呢？过去是过去，现在重新认识了爱丽丝的凯姆依然希望她能够摆脱过去的人偶身份，去独自争取作为人的幸福。直到这时，爱丽丝终于从凯姆的心中看到了自己的位置，在无奈的恸哭声中，还是听从了这个一直祈求着她的幸福却不愿亲自实现她心愿的男人。

事后，心中已经释然的爱丽丝告诉凯姆，她要成为一位正经的医生，认真赚钱，然后从凯姆手中将自己买回来——这小小的新决意无疑是人偶少女独自前行的第一步。



第四章 其名为信仰

「不要因为得救才去相信……只有相信才会得救」

风锖动乱平息下来之后，一位圣职者装扮的少女来到了维诺雷塔。凯姆曾在刚救回蒂亚的第二天，前往马车的遇难现场时遇见过她，她当时似乎就在寻找着什么东西。这位名为拉维莉亚（ラヴィリア）的少女如今带来一封署名圣女伊蕾奴的书信，信中写道圣女接受天使的引导，得知蒂亚本人就是天使的御子，请求蒂亚前往自己所在的大圣堂。尽管内容实在很荒诞，但蒂亚本人很想去见圣女一面，她认为圣女可能会告诉她自己的使命及命运究竟是什么。无奈之下，凯姆陪同蒂亚跟随着拉维来到位于上层部的大圣堂。

圣女告诉凯姆，叫蒂亚来此是因为天使前几日让她在梦中看到了御子散发出神圣光芒的身姿，所以她特派自己的侍从拉维前去寻找御子的下落。从真挚的眼神和语气来看，凯姆并不觉得圣女在胡编乱造。但他不认为梦中发生的事可以作为判断事物的准则，因此也不相信蒂亚是御子这一说法。在人们的常识中，因为上一代圣女没有恪功职守才导致灾难的发生，可以说凡是出身牢狱，亲身经历了大崩落，没人不憎恨上一代圣女。大崩落发生后，圣女很快就被当众处刑——当众从悬崖上跳下，而当时还在童年的凯姆也是在刑场上大吼着"杀掉圣女"的民众中的一员。所以本来凯姆对圣女这一职位并没有好感，但随着参观了圣女的生活和祈祷仪式，他的印象也渐渐转变。圣女不允许自己歪曲或放弃自己的信仰，她希望能够证明御子的正当性，为此不惜与圣教会产生矛盾。而夹在圣女和神官长之间的拉维则因为要受到双方的责备而日渐消瘦。即便如此，拉维也并不希望圣女舍弃自己的信念。

随着地震的频发，不安的贵族和圣教会都希望圣女能够出面。但圣女并没有妥协，而是开始了断绝饮食和睡眠的不间断祈祷，希望得到关于御子的神谕，以打开局面。但四天过去了，祈祷依然没有成效，担心圣女身体的拉维下定决心阻止圣女，圣女却感到拉维不愿坚持她的信仰而罢免了拉维的侍从身份。当祈祷间只剩下圣女和凯姆两人的时候，圣女带着自嘲的口气讲了自己如此执着的原因——连圣女本人都不知道究竟是什么让都市浮在空中。因为圣女真正的职责并非通过祈祷浮起都市，而仅仅是灾难发生时成为人们憎恨的对象，换句话说，圣女只不过是祭品而已。当圣女隐约了解到真相之后，也一度陷入绝望之中。就在这时候，她变得能听见天使的声音了，于是她明白了，虽然圣教会的神话是假的，但是天使和神明是真正存在的。于是为了把持住自己最后的生存





意义，她绝不放弃心中的信仰，否则就真的会成为除了祭品之外毫无意义的存在。

次日，拉维满身是血倒在房间里，原来她一早就患上羽化病，但为了能留在圣女身边，每当翅膀长大就暗自用刀切掉，但是本次羽翼长得太大，导致一次失血过多。蒂亚哭喊着一心想救拉维，竟然意外地使出了奇迹般的力量。在紫色光芒中，拉维背后的羽毛化为黑色的液体消失了，甚至连刀伤也不见踪影。凯姆还没来得及吃惊，同一时刻，并不在场的圣女兴奋地告诉众人，御子终于在梦中出现，并使用奇迹的力量解救了一名负羽者……就这样，凯姆不得不相信蒂亚的确拥有不可思议的力量，而圣女也能感知这种力量的存在。圣女欣喜到几乎忘我，她认为自己多年的祈祷终于有了回报。为了让更多的人相信御子的存在，并以此稳定民心，决定在大型会见仪式中让蒂亚展示其力量。

然而，就在仪式途中，崩落发生了。凯姆穿过动乱的人群，冲向他熟悉的娼妇街。他恍惚地准备推开维诺雷塔的门，如往常一样喝一杯，却突然被数位旧识压倒在地。在她们的呼喊声中，凯姆总算回过神来。原本维诺雷塔所在的地方，已经只剩一片残岩断壁。百合轩没事，吉克没事，爱丽丝没事，但是梅尔特——却永远消失了。

凯姆来到圣域，见到静静等待次日完成自







柯莉特 · 亚那斯塔夏

フィオネ · シルヴァリア　CV：橘樱

柯莉特与拉维有如姐妹一般长大，她们童年时在饥寒交迫之中被圣教会收容，因此从小就形成了极强的信仰心。

在凯姆眼中柯莉特随时都保持着高洁而神圣的气质，对待世事远见卓识，同时又拥有与其年龄相称的孩子气，极不服输，有时还会强词夺理。而拉维则显得弱气而老实，面对困难也不投机取巧，而且很轻易就会相信他人。两人在性格上正好相反，但内心却拥有相同的坚强和执着。

本章结束之时，若凯姆选择今后过上保护两人的生活，吉克便会扔下一笔钱，与他们断绝来往。三人借助鲁基乌斯的帮助，在下层地区找到了住处，过上平稳而普通的生活。或许这才是两位少女最初渴望的场景。

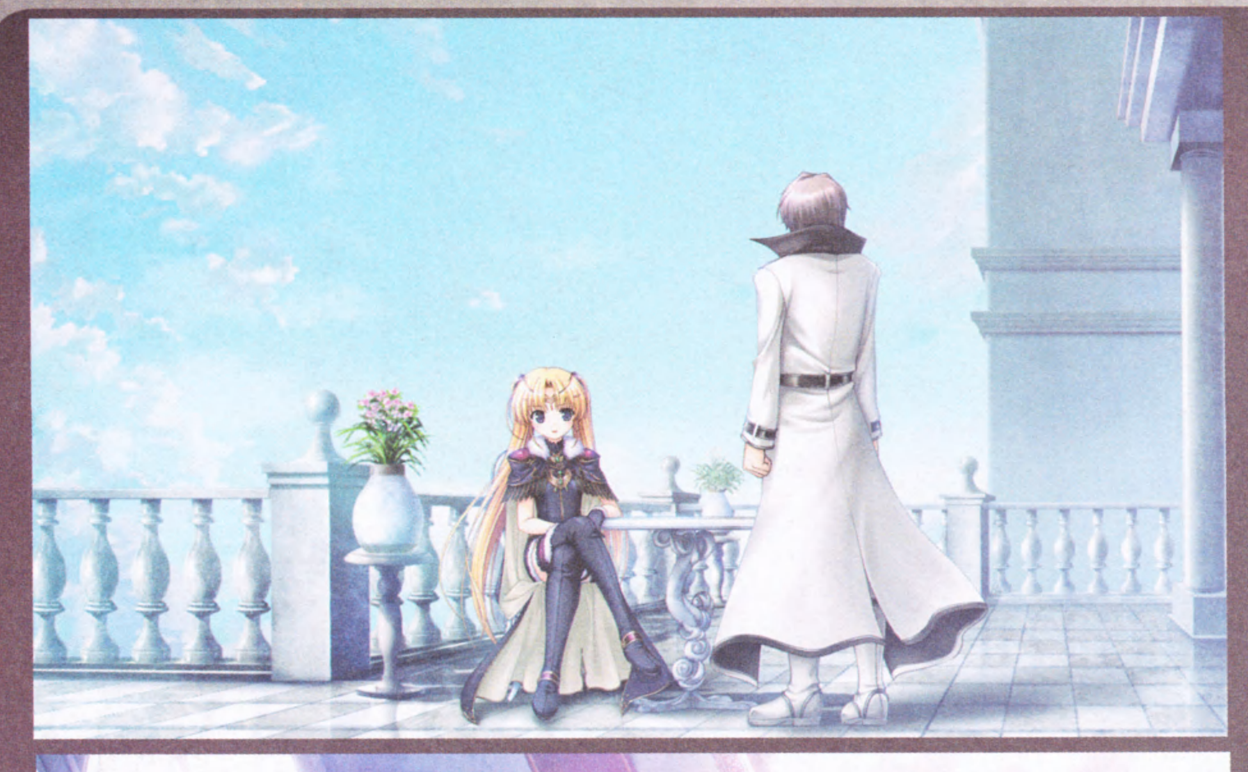
ラヴィリア　CV：桐谷华

拉维莉亚



己接受处刑的使命，并用微笑掩饰自己颤抖的身躯的圣女，以及拿出自己所有的积蓄拜托凯姆带走圣女，自己代替受刑的拉维。经历了两次崩落，又深受两位献身少女感染的凯姆，明白世界上不应该存在为了死亡而诞生的人。他接受依赖，做完准备，当晚用安眠药让圣女睡着，将其带回了牢狱。当已经不再是圣女的少女——柯莉特（コレット）在凯姆家醒来，已经是处刑即将开始的时刻。她得知了拉维的打算后，陷入愤怒和不知所措当中。凯姆强行将她带到刑场，告知她拉维对她的思念以及留给她的希望，并期望她能抛开信仰去理解拉维。在凯姆的劝说中醒悟过来的柯莉特不顾阻拦向逐渐靠近悬崖的拉维跑去。此时地震再次发生，两人一起从悬崖上跌落，但两位从小一起长大的少女却终于紧紧拥抱在一起……

当然，她们并没有就这样落入云海。凯姆事先用拉维给他的依赖金，借助吉克之手在绝壁下做好了接住两人的准备。但是吉克也与凯姆一样，失去了梅尔特，失去了很多手下，他的愤怒无处发泄，即便他从凯姆口中得知了圣女的真相，他对柯莉特两人的态度无法像凯姆那般坦然。这时，凯姆决定听从柯莉特之前对他的建议，不再原地踏步，走出牢狱去拓展自己的视野，继续调查都市的真相，调查梅尔特必须逝去的原因。吉克了解到凯姆的决意，也总算做出了让步，将两人当做“人质”收留。





能够独立思考，独当一面，并将她拉入己方阵营的话那是再好不过。于是凯姆趁着每日见面之机，逐渐让莉西娅了解现实与执政公所言的差距，甚至带她私下前往牢狱目睹了地狱一般的惨状。少女的确惊觉了自己的无知，但是仅仅作为一个毫无实权的公主，她试图反抗执政公，又立刻深刻体会到自己的无力。凯姆一直伴随着她的成长，却从未接受她的撒娇。尽管莉西娅的生活环境非常人所能想象，但她既然作为公主出生，就必须肩负其重责。于是莉西娅便在凯姆的严厉教导之下，渐渐具备了分析全局，独自做出正确判断的能力，最终坚定了为王的决心。

同时，凯姆继续接受鲁基乌斯的命令在王城内探索，在被执政公封锁的地下通道，与蒂亚遭遇到类似黑色液体的怪物，却因蒂亚的神奇力量而脱险。而鲁基乌斯则开始召集反对执政公的贵族和势力，准备进行武装起义，并希望凯姆能参与其中。这时凯姆疑惑地问道为何对方要这样重用自己，鲁基乌斯则表示自己始终在为凯姆的未来担忧，并总算坦白了自己的真实身份。他，竟然就是本应已经死去的艾姆。大崩落中他落在绝壁突出的岩石上而侥幸生还，被当时因失去儿子而精神错乱的贵族涅维尔（ネヴィル）捡回家，当做鲁基乌斯养大。在这些年间，他的言行必须模仿已经死去的鲁基乌斯，如果有一点不合养父之意就会遭受严刑拷打，这种折磨至今也没有间断。面对这曾经就对其带有复杂感情的亲兄弟，凯姆显得百感交集，但为了最终的目的，他似乎别无选择。计划在暗中进行的同时，执政公察觉了鲁基乌斯的打算，对其进行了反击，并将谋害国王的罪名强加到他的身上。于是能让他们在劣势下取得胜机的关键就把握在公主莉西娅身上。

起义开始之后，莉西娅在王位上以凛然的气势号召讨伐逆臣执政公，并说服了保持中立的近卫骑士团团长梵利亚斯（ヴァリアス）。梵利亚斯曾是发誓效忠国王的忠臣之一，他在国王卧床之后就担任起了教育莉西娅的职责。然而多年以来，莉西娅受到执政公蒙骗，无法理解他急切希望公主成长起来的苦心，而自己又受制于执政公女婿的身份无法表露实情。如今得到他认同的莉西娅，已经不再是不谙世事的公主，而是成长为一位拥有王者意志和觉悟的君王。

就这样，近卫骑士团联合鲁基乌斯的部队一举压制了执政公的军势。其后，镐服用了能够让人变成怪物的毒药——福音（造就黑羽的祸根），作为看门犬出现了。在梵利亚斯的掩护下，众人得以突入执政公掌管下的秘密研究机关与执政公基尔巴鲁特正面对峙，但他本人却最终与镐同归于尽……





第五章 其名为重责

凯姆离开牢狱，受邀来到鲁基乌斯的豪宅与之商量今后的行动。他要追究城市和大崩落的真相，现在负责掌管政务的执政公基尔巴鲁特（ギルバルト）掌握了一切秘密。于是凯姆要想达到目标，就只能与鲁基乌斯联手推翻执政公的暴政。执政公手下有一名超一流的杀手——镐（ガウ），她正是曾在风镐动乱中重伤凯姆的女杀手，她的存在对鲁基乌斯来说是一大威胁。于是凯姆作为保镖受雇于鲁基乌斯，并担上辅佐官的名号，开始在王宫内四处搜集情报。而蒂亚从凯姆口中得知牢狱的现状，在悲伤之中也表示愿意为他人出力，便在鲁基乌斯的豪宅中每天用她特殊的力量治疗负羽者。

凯姆第一天随鲁基乌斯来到王城就阴差阳错地认识了装扮成女仆模样的当代公主莉西娅（リシア）。出生牢狱，见多识广的凯姆让关心下层人民生活的莉西娅充满了兴趣和好奇，她一时兴起就命凯姆每日都陪她聊天。如今国王卧病在床，王宫的政事虽然名义上由莉西娅操办，但实际上莉西娅完全被执政公的谎言蒙蔽，丝毫不了解真相。如果身担重责的公主莉西娅

在仿佛通天高塔的研究所内，基尔巴鲁特用感慨又平静地语气讲述了整座都市的过去。

他说，让城市漂浮在空中的不是圣女，而是天使本人。人们在天使即将离开时抓住了她，并世世代代抽取她的力量维持着都市的存在。但是天使的力量并非无底洞。于是年轻时期的他和鲁基乌斯的养父涅维尔公爵合力展开了人造天使的研究，在研究就快有所成果的时候，涅维尔擅自将基尔巴鲁特深爱的女性当做人体试验对象，并使其丧命。从那以后基尔巴鲁特就越出了人道，他先夺走了涅维尔的地位，投身利用天使的力量复活爱人的研究。进行第一次实验时，从天使体内抽出的力量暴走，天空铺满了紫色的光芒——大崩落便是他一手造成的。大崩落后，人们受到天使力量的影响，陆续患上羽化病，他又建立防疫局和治疗院，将患者抓起来抽取其身上的天使之力……说完，他面对凯姆的满腔的怒火，只是平淡地准备让整个都市坠落，以此祭奠爱人。

尽管最终众人合力打倒了基尔巴鲁特，但都市还是发生了小规模的崩落。莉西娅为了实现自己治国的理想，毅然举行了戴冠仪式，正式继承王位。看到她成长之后那飒爽的英姿，凯姆选择了离开。





莉西娅・德・诺维斯・尤利

リシア・ド・ノーヴァス・ユーリィ　CV：海老原柚叶

在王宫长大的莉西娅从诞生伊始就作为一颗棋子受人摆布。她最初无知却并不愚昧，因此在凯姆的引导下能够迅速成长。她从小一直期待着父亲的爱护，但是国王坚守着“君为国父”的严厉主张和孤独的王道，就连最后的遗书中都没有向她表露感情。然而这也正是国王留给她的磨练和爱的表现形式。戴冠仪式上，当莉西娅在王冠里发现了国王藏在其中的，幼年的自己亲手编织的花冠，她才恍然大悟，自己一直受着爱的关注。

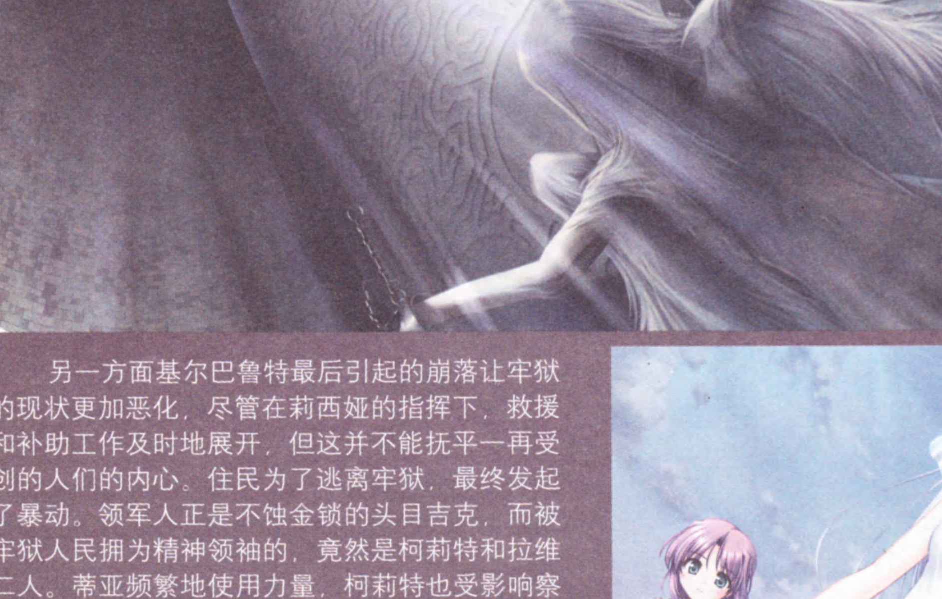
莉西娅成为国王之后，凯姆继续留在她身边很可能会成为她的负担。假若两人都知道这样的弊端无法避免，还选择在一起的话，凯姆便会名义上成为涅维尔家的养子，取得爵位，为成为莉西娅之夫做准备。同时他还组建中立的谍报机关，客观地监视参政大臣，以协助莉西娅从政——当面对巨大的困难之时，就以更强的觉悟去克服。相信两人能靠自己言行来证明自己的选择。

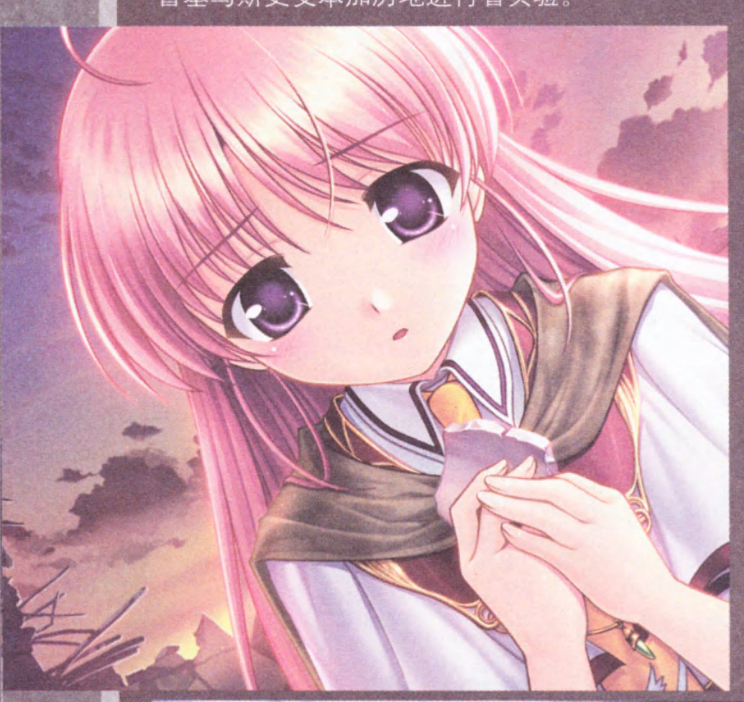
另外在这个结局里，由于凯姆留下和梵利亚斯合力击败了镐，梵利亚斯并没有战死，在后来成为莉西娅稳定政局的中坚力量。

第六章 其名为抉择

鲁基乌斯在协助莉西娅为政的同时，也利用基尔巴鲁特的研究成果，继续探索着拯救都市的方法。这其中不可缺的就是蒂亚的存在。在鲁基乌斯的带领下，凯姆和蒂亚来到研究所高塔的顶端，见到了诺维斯·艾提尔的心脏——天使。其模样看上去就像一具干枯的尸体一般，被拘束在一座高高圆柱上。人类现在还是需要继续抽取她的力量来维持都市的存在。经过研究，众人得知，蒂亚以及她不可思议的力量都与天使存在某种关系。鲁基乌斯便将一切的希望都寄托在蒂亚身上。蒂亚本人表示如果自己有希望拯救所有人，便非常乐意协助调查。

在反复治疗和净化行动中，凯姆明白了，蒂亚使用力量，不但肉体会感受到折磨，还会逐渐影响记忆……尽管身心痛苦不已，蒂亚依然强装笑颜，说自己可以忍耐。她坚信自己的使命，坚信自己应该为人服务，而更多占据她内心的，是她对凯姆那份恋心——她所求的只是希望能创造一个凯姆能够生存下去的世界。凯姆早已察觉她的感情，但因无法将她和整个都市的安危放在天平的两端，而无奈地决定尽量不再去见她。殊不知他固步自封的期间，知道都市所剩时日不多的鲁基乌斯更变本加厉地进行着实验。





另一方面基尔巴鲁特最后引起的崩落让牢狱的现状更加恶化，尽管在莉西娅的指挥下，救援和补助工作及时地展开，但这并不能抚平一再受创的人们的内心。住民为了逃离牢狱，最终发起了暴动。领军人正是不蚀金锁的头目吉克，而被牢狱人民拥为精神领袖的，竟然是柯莉特和拉维二人。蒂亚频繁地使用力量，柯莉特也受影响察觉到真正天使的存在，由于凯姆一直向她隐瞒真相，她只知道天使在梦中向她求助，于是虔诚的她希望去解救天使。吉克正巧地对外宣称她们两人是因天使的力量复活的救世主，为自己的起义打上了正义的旗帜，找到心灵寄托的牢狱民们有如破竹之势，冲破牢狱的关卡，攻入下层区域。

身为一国之君的莉西娅本不希望继续与自己的子民互相残杀，可鲁基乌斯却将莉西娅拘束了起来，并表示无论如何也要将战斗继续下去，否则有更多的人会因此丧命。鲁基乌斯的一声令下，牢狱军所占据的区域便发生了小规模崩落。这时，鲁基乌斯终于吐露了他隐瞒的最后真相：这座城市拥有名为『解放』的机能，可以有选择的让特定的区域崩落。由于天使的力量急剧减少，为了维持都市的正常运转，必须不定期落下部分区域——包括大崩落在内，所有崩落发生的地点都是人为选定的，牢狱本来就被定为是用来崩落的区域。

那么，在崩落中逝去的人……包括梅尔特在内，都是为了死亡而诞生的么！？凯姆一拳将鲁基乌斯打倒在地，但鲁基乌斯却丝毫不动摇自己的信念。他认为为政之人必须坚持正确的选择，面对大局必须选择能让更多人存活的方法，哪怕需要自己亲手杀掉少数人。即便为了死在自己崩落中的人们，他也必须坚持自己的选择。他直言为了拯救都市他会牺牲蒂亚，而即便如此凯姆仍然无法做出自己的抉择。鲁基乌斯很失望，他并不期望凯姆始终支持自己，但至少希望凯姆能以自己的意志做决定。

"凯姆，你究竟是为了什么而诞生的？"

他的质问毫不留情地击穿了凯姆的内心。在众多场合他寻求着一种妥当性和合理主义，很少表现出自己的意志。至今为止，凯姆为了未来而用激将法鼓动了菲奥奈，用理想去说服了爱丽丝，以感情去推动了柯莉特，并且又通过讲理帮助了莉西娅……一直帮助他人做出选择的他，在自己面对选择的时候止步不前。就在他迷茫之时，爱丽丝带着一袋金币来到他面前，告诉他这是为自己赎身的钱。这位曾经不愿自己走路的人偶竟然不顾危险地前来证明自己的独立。再回想起吉克唾弃的话："你现在丝毫没有靠自己的脚走路"，他终于明白了。因为有一个比自己强大而完善的哥哥在面前，他放弃了选择，因为那位兄长"从不会犯错误"。但是兄长的正确选择，对自己来说却不一定是正确的——他终究不希望牺牲蒂亚自己活下去。



研究所顶层，失去意识的蒂亚被铁链束缚在天使曾在的位置。为了刺激她天使力量的觉醒，鲁基乌斯不惜用刀剑伤害她的身体。终于赶来解救蒂亚的凯姆与他展开了一场正面对决。

就像凯姆嫉妒艾姆的才能一样，艾姆也曾嫉

妒不管做错什么都会被原谅的凯姆。但同时，就像大崩落时凯姆向艾姆伸出手臂一样，成为鲁基乌斯的艾姆始终期待着凯姆能够成长。尽管两人最终不得不战斗，他们却无法否定自己对对方的那番深深的手足之情。背负着意志和决心成为鲁基乌斯的艾姆终究不敌凯姆，但他利用凯姆的一时分心把匕首插入了蒂亚的胸膛。

天使的力量觉醒了，蒂亚的身体也被天使的意识所占据。原来诺维斯·艾提尔并非人类救赎的诺亚方舟，而是赎罪的刑船。最初所谓的天使原本就是初代圣女伊蕾奴本人，看穿了人类的丑恶的神明听到她的祈祷之后，把她变成天使。人类在长久的历史里却一直对她恩将仇报，因此她一直在等待着复仇的机会。事到如今，真相究竟怎样对凯姆来说已经不再重要，他所求的只是蒂亚能够回到自己身边。尽管蒂亚在凯姆的呼唤下取回了自己的心，但都市难逃坠落的命运。面对逐渐迫近的黑色大地，她再一次露出那坚强而充满希望的微笑，说出自两人相遇以来第一个任性的要求：希望凯姆在今后的世界里好好生活下去。

说完，她缓缓的漂浮到空中，背后的羽翼散发出美丽却悲伤的光芒……

都市缓缓落地之后，幸存的人们发现原本一片混沌的大地恢复成了绿意盎然的世界。只有凯姆知道，是一位背负着由天使授予的复仇之翼的少女净化了一切，并与充满希冀的世界融为一体。



尤斯蒂亚·阿斯特莉亚

ユースティア・アストレア　CV：森保しほ

她既没有父母也没有亲人抚养，从懂事时开始，就已经作为下级仆人被使唤。由于从小经历了各种苦难，她虽然抱有着纯真，却并不天真。在别人面前总是表现得畏首畏尾，非常卑微。不过她总是保持着开朗的心境，从未放弃生存的意志，反而能灿烂地笑着带给他人希望。

这位说长处和性格特征除了“坚强”以外就很难找出第二点的第一女主人公，在众多个性极强女性面前的确显得竞争力不足，但是她却依旧能与其他人一样从命运中寻找出自己生存的意义，或许这就是将最残酷的命运和故事最后的光芒交托于她的原因。她最后无视凯姆的意愿，而做出自我牺牲的选择，尽管有着自我满足的成分，但我们却无法否定她的坚强，她的感情，以及她最后留下的希望。



距离游戏发售已经接近一个月，对本作感兴趣的朋友即便没有接触游戏，至少也该听说了一些关于本作的各种言论。而我相信，其中肯定是持肯定意见的人占多数。在我们的评论环节开始前，我必须澄清的是，本人既不是八月厨也不是八月黑，但八月社的大多数作品都有接触，在此的评论会尽可能做到客观属实。



画面



首先，游戏支持 720 高分辨率。高清化貌似已经成为一大趋势，现在的大作纷纷在提高画面的分辨率以适应玩家要求（隔壁『大帝国』表示鸭梨很大）。本作的实际画面的确配得上大作的风范。べっかんこう笔下的人物依旧展现了其八月社的招牌风格，不过可以看出他在人物表情、服装以及细节方面的用心。

由于采用了与之前截然不同的世界观设定，作品中的背景画则需表现出故事特殊的氛围。八月社本次依旧请来长期合作伙伴，曾负责了多款八月社作品背景绘制的职业画师ゆうろ，除了八月社的作品，此人还参与了 minori 的『ef』及『eden』两款大作的背景制作，实力值得肯定。而他本次的表现也的确足够抢眼：阴湿的贫民窟，崩坏的废墟，以及夕阳下的都市……细腻的背景让人惊艳。相比静态图画的美丽，游戏中几乎看不到动态效果，闪过的刀光，快速的移动等动态都是用静态图片重叠显示做出来的，显得比较寒酸。不过通过对游戏数据解包我们能够发现本作的这些静态效果图多得惊人。因此总的来说，本作画面虽然不算华丽，却很有讲究。

音乐



音乐依然是由八月社御用的音乐团体 Active Planets 担当。该团体制作阵容庞大，涉猎风格广泛，并且不拘泥于某一个歌手，因此至今为止为八月社历代游戏制作了不同门类的乐曲。而本次音乐独具风味，特色十足，虽然单独听多少感觉有些怪异，但是配合游戏阴湿的气氛效果绝佳，很快就能使观赏者融入故事另类的世界观中。歌曲方面，游戏一共收录了一首 OP、一首 ED 以及两首插入曲，歌词皆是为游戏量身打造，仔细分析对剧情的理解也颇有帮助。

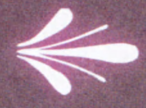








剧本



剧本无疑是本次讨论的重点。本作采用了类似『Steins;Gate』或『车轮之国，向日葵的少女』的剧本结构，每章以一个女主角为中心展开，可分支出个人短小的结局。剧情发展不是以前八月社以前常用的连续转折，而是各章层层深入，而且与一般 galgame 舞台的场景比较单一和固定的特点相反，本作故事舞台会随着情节发展逐渐扩展和转移。

至于故事本身，可以说是之前受到质疑最多也是如今最受赞誉的部分。不少人在八月社打出阴暗系作品招牌的时候，对其嗤之以鼻，认为这将是一场披着沉重外皮的"过家家"。抱着这种思想进行游戏的人，很快就会知道自己错了——『浊翼的尤斯蒂亚』不是"过家家"，至少也到了假戏真做的程度。故事前三章花费大量笔墨去描写牢狱地区的阴暗生活就足够让人信服，到达第四章故事进入中段，竟然——竟然死人了，而且死得还不是简单的路人。或许只看本文无法理解梅尔特的死意味着什么，我可以告诉各位，剧本对这名便当要员在前三章的刻画并不弱于任何一位女主角，让旁观者有足够的理由喜欢上她后，竟然就让她这么干净利落地说死就死，这多多少少会让人感觉难以接受——怎么可以这么毫无道理呢？然而，剧本要的偏偏就是这种效果，就是要告诉观众"这就是崩落"。于是越了解或习惯以前的八月社，这种冲击越大，或许正当网上哀嚎四起之时，剧本主笔榊原拓正在偷偷地窃笑呢。

开场惊艳、过程渐渐转为王道算是日本人的一个通病。剧本后半舞台转到上层地区，原有的阴湿感被华贵而庄重的气氛代替，这虽然引起了部分喜欢黑暗系幻想作品的玩家的不满，但第五章凯姆以理服人，渐渐让莉西娅成长起来的过程则是赢得了一致的称赞。而本作最大的争议则存在于故事的终章和结局部分。首先，一直对他人提出意见让人做选择的主人公最终需要自己做选择，并最终通过选择而找到了自己生命的意义……这种想法和设计很好，但是——主人公内心矛盾拖得太长，整章凯姆都在纠结，都在对问题视为不见，显得从前塑造起来的看似完美的角色突然变成了一个废柴。想必对很多人来说，终章中后期便是整部游戏感觉最乏味的一段。

第二点，故事以"女主人公的自我牺牲"的形式迎来了最后的结局，但却没有对赢得新生的世界进行任何描写。故事中一直受着折磨的蒂亚死去虽然是令人伤感的，但很多玩家也并不需要救场之神，不追求大团圆，他们希望能有足够的事后描写让人感到释然，感觉这样一个结局是有价值的，哪怕是展现未来生活的一个片段和只字片语也好。但是本作没有，反而可说是很不自然地被八月社保留了下来。另一方面，游戏偏偏有一个叫幻想乐园的 omake 给了不少人追加打击。当然，omake 这种为观众服务的东西本来没什么奇怪，如果只是在欢乐气氛中啪啪啪几次也就没必要较真，可这个故事中制作者故意让我们看到凯姆内心充满了"虽然选择了却没有成功"的悔意。



总结



"明明是八月社，居然很有趣！？"——这或许是近期网络上对本作出现得最频繁也是最闪亮的评价。尽管作为一款标榜着阴暗系幻想作品的游戏，本作细细评论依然能列出不少缺陷，比如不够狠，不够犀利，不够大气，但对八月社来说已经是一次很成功的大变革。或许对于写腻了乏味日常的榊原拓来说，本次才是他真正放手一搏的成果？

原定于今年 3 月 25 日发售，最终受到关东大地震影响而延期到 4 月 28 日的本作，从内容上来说的确不是一部适合在灾后品尝的甜点，但对期待本作很长时间的玩家来说则可能会成为一剂强心针。而至今对八月社无爱，又对同期大作『神採りアルケミーマイスター』、『大帝国』不感兴趣的朋友来说，本作也是近期不二的选择。



八月社的十年间

作为作品十分出名，资历也较为深厚的公司，八月社至今为止很少为本刊所提及。这一方面是因为该品牌的作品一方面有着极大人气的同时，也存在着巨大的争议；另一方面在跨平台多领域全面发展吸引了大批拥趸的同时，也成为了“厨”们口水战的话题。而 2011 年正好是该社诞生十周年，最新作『浊翼的尤斯蒂亚』首次打破了公司原有的界限，为玩家们展现了其全新的一面。于是笔者也总算产生了写一写该公司的意愿和底气。在这里就让我们抛开过去对该公司的纠结，一起来回顾一下他们发展变化的这十年间吧。

PS：该部分的撰写得到 ELS 帝国元帅的支持和帮助，特此感谢。



八月社的诞生

要说起八月社的诞生，我们就不得不先提起 LEAF。1997 年 LEAF 发售了他们具有历史性意义的剧情向纯爱美少女游戏『TO HEART』，其强调日常平淡生活的特点，取代了 LEAF 早期两作『雫 -しずく-』和『痕 -きずあと-』的硬派作风，让 LEAF 在一时间增加了相当多的用户。就在同年，一个不知名的小团体受到『TO HEART』的全新风格影响后成立，名字相当独特——“王宫魔法剧团”。没有多少人会想到，这个当时还默默无名的同人社团，就是现今 Galgame 界大手“AUGUST”的前身。而这个社团，最初就是以制作『TO HEART』等作品的同人出身的。到了 2000 年，他们才推出最初的原创作品『ミントちゃん物語』，但此时这款作品还很简陋。第二年的夏 Comiket 上发布的『ミントちゃん物語完全版』，才更新了全部的图像、剧本和音声。而这款作品中的女主人公依然是以『To Heart』中的机械女仆マルチ为原型，可见 LEAF 对他们影响有多深。这款对八月 FANS 来说称得上幻之作品的同人，讲述的是主人公购买了一个女仆机器人，在破旧的公寓里一起生活的故事。中途妹妹从老家逃了出来，之后还有ミント去女仆检查（类似车检）期间作为代替机来到这里的アクア加入进来，照顾着主人公和女孩子们。作为同人来说，本作的一些想法和点子不错，就是有些催眠……

就在 2001 年，王宫魔法剧团停止活动，正式组建了商业公司“有限会社葉月”，并创立游戏品牌——AUGUST，即我们俗称的八月社。在日语的月份中，叶月也就是八月，所以我们从名称中也可以看出公司与品牌之间的关联。随着处女作『バイナリィ·ポット』（Binary pot）的发售，八月社便正式进入了 Galgame 激烈的战场。



核心成员介绍

在这段初创期，有两位核心员工为八月社的发展奠定了坚实的基础。首先是べっかんこう，这位毕业于日本名校庆应（“慶應義塾大学”，日本一所重要的私立大学，与早稻田大学并称为“日本私学双雄”）的高材生在上学时就加入了“幻想研究会”，并在社团生活中结识了后来八月社的核心员工榊原拓等人。就是这些志同道合的年轻人们成立了上文提到的“王宫魔法劇团”，べっかんこう也当仁不让地成为了社团的原画师，负责同人游戏『One Way Love～ミントちゃん物語』的原画。有趣的是，べっかんこう（Bekkankou）这个奇怪的名字，竟然是来自藤子F不二雄的漫画『ジャングル黒べえ』（港译“黄毛仔”）里使用魔法时的咒语“うらうらべっかんこ”。原本べっかんこう想用“べっかんこううらうら”作为笔名，但因为太长而作罢改成了现在的名字（他在同人活动中使用的笔名是“ロケット野郎”）。

“べっかんこう”在日语中是做鬼脸的意思，他本人则比较喜欢女仆啊、兽耳之类的角色。虽然べっかんこう从外表上看起来似乎有些吊儿郎当，但他的作画相当严谨认真，从“株式会社葉月”成立时就是元老之一，后来更是



八月社的顶梁柱一般的存在。之后同一公司的品牌オーガスト以及家用机专用品牌 ARIA 的作品，人物设定和原画几乎都是由他一人担当。大家一提到八月社就会想起べっかんこう那有名的"判子绘"画风【注】，也是拜他所赐。

另一位核心元老就是主要负责剧本的榊原拓，他和べっかんこう同属于庆应大学的幻想研究会，负责"王宫魔法剧団"作品的剧本撰写。作为大学时代就认识并一起创业的基友，榊原拓与べっかんこう的基情自然非同一般。两人不仅在居酒屋里都会畅谈 Galgame 话题，在公司同事面前也表现得相当亲密。在创业初期两人就保持了非常紧密的画师与剧本的合作关系，比如『バイナリィ・ポット』时，べっかんこう画的工口图原画会让榊原过目，榊原也会把自己的剧本设计拿给べっかんこう提意见，两人经常这样在互相争论和说服中东改西改就为一个角色定型（当然同时也会参考其他人的意见）。这样的协商合作方式从初期就一直延续到八月社的现在。



注：

判子在日语里是印章的意思，所谓"判子绘"就是说某人所画的人物像印章盖出来的一样。一般日系风格画师的人物，特别是女性角色的脸形太过相同，不同的人物只能靠发型和发色来区别。Galgame 界中比较有名的判子绘画师除了べっかんこう，还有七尾奈留、池上茜、樋上いたる、西又葵、山本和枝和铃平广等，相信各位读者一想到他们笔下那些角色就该明白了……





"王宫魔法剧团"的作品











公司发展及作品介绍

バイナリィ・ポット

■ 发售日期：2002 年 2 月 22 日
■ 原画 べっかんこう
■ シナリオ 榊原拓

主人公芦原洋一是网吧『Binary pot』的经营者，同时又是在使用了感觉变化系统、在线人数超过 100W 人的巨大网游『world』中小有名气的猎人。他将与在 Binary pot 工作的服务生，world 里的公会成员们一起，被卷入现实世界和 world 里发生的各种事件。

八月社的处女作『Binary pot』是一款相当有年代感的游戏。其人设看上去原始，游戏界面颇有那个时代的特色，上下还存在边框。官方所标注的游戏属性是“网吧女服务 ADV”，顾名思义，以网吧为背景以女服务生为卖点，这样的组合放在今天也还算新鲜，值得一提的是作品中女服务生的制服设计，明显带有制作『To Heart』同人时期的作品的影子。而另一个卖点——玩家能够带入真实感官的网游『world』这一设定则与同一时期的数款作品有相似之处。作品玩家需要现实和网络世界反复切换，推进故事的发展，主人公洋一则与现在比较流行的『只有神知道的世界』中主人公桂马有相似之处，对现实毫无兴趣，只在乎网络世界，游戏便在现实和虚拟世界的取舍之间做了一番象征性的探讨。但是由于作品中对日常生活的描写太过拖沓和琐碎，大量玩家表示在游戏过程中常常犯困乃至睡着——而这也在后来成为八月社作品遭到诟病的共通特征。

总体来说，该作各方面的表现都只能算是平庸，几乎没有可以给玩家留下深刻印象的地方——如果说要有，那便是『Binary pot』和之后八月社作品坚持清淡和纯爱的风格不同，故事中部分女主角会在网络中受到群 P 和触手凌辱，并导致在现实里精神崩溃，而且这些皆是不可回避的事件。虽说口味并不算重，但若是在『Princess Holiday 転がるりんご亭千夜一夜』之后成为八月社粉丝的玩家来回顾的话，说不定会受到不小的冲击。

在『Binary pot』初回版售完之后，八月社长时间没有追加生产，玩家们在很长一段时间内都很难再找到这部作品。直到『Princess Holiday 転がるりんご亭千夜一夜』和『月は東に日は西に Operation Sanctuary』发售之后，AUGUST 增加了很多追随者，在他们的强烈要求下，AUGUST 于 2004 年 3 月 26 日发售了对应 XP 系统的通常版，游戏仅仅修正了部分 BUG，内容并没有变化。

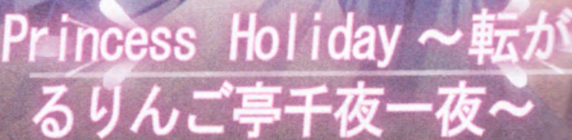












Princess Holiday～転がるりんご亭千夜一夜～

■ 发售日：2002 年 9 月 27 日
■ 原画 べっかんこう
■ シナリオ 榊原拓

在各国旅行的吟游诗人克里夫，某天收到了的妹妹寄来的一封信，于是便回到了阔别三年的故乡，并在一个偶然的机会中救下了一个被人欺负的美丽少女。少女告诉他自己是从皇宫中偷跑出来的，于是，克里夫开始照顾和教育这位对花花世界充满好奇的公主，一段浪漫而神奇的故事就此展开……

2002 年 9 月 27 日，在第一作发售后半年，第二作『公主假日』正式推出。正如其名字所示，八月社一改前作的现代网络生活故事，这次做起了带有少量魔法要素的欧洲中世纪童话风格的幻想传奇。作品整体都是围绕着主人公这位会舞刀弄剑的吟游诗人而动，每天要在大地图上选择地点和女主角发生事件，基调轻松活跃，并充满搞笑气氛。登场的女主角包括从王宫里溜出来的天真烂漫的公主，最后被证明没有血



月は東に日は西に ～Operation Sanctuary～

■ 发售日：2003年9月26日
■ 原画 べっかんこう
■ 剧本 榊原拓，内田ヒロユキ，安西秀明

同年失去记忆但是依旧活的很快乐的久住直树，一直都在朋友和青梅竹马等人地包围下快乐生活着……而一个从天而降的转校生的出现，开始改变着他的生活，并渐渐开始得知那难以置信的过去……

从本作开始，榊原拓有了两个新的手下：内田ヒロユキ和安西秀明，这使得八月社的"催眠游戏"阵容增加了少许变化。为了称呼方便在日本一般将此作的汉字略去，只留下"はにはに"，而在中国则习惯反之去掉假名称其为："东月西日"。

本次是该社首次涉足校园题材，登场人物中第一女主角天ヶ崎美琴表现了"boy meets girl"的典型模式，而其他人物也都是校园游戏的标准配置，延续并发展了轻松而欢乐的气氛。当然，从前作的幻想舞台转为更加有规则的校园生活后，本作的催眠能力也更上一层楼。

到了剧情中后期，故事峰回路转，再次充满SF风格：游戏中人类在未来将会因一种病毒的大肆蔓延而濒临灭绝，于是未来的人类便将还没有感染上病毒的人送回过去，去开发对付病毒的疫苗。主人公会发现周围竟然有一半熟人都是未来人，故事也渐渐开始追求主人公身世的真相，并围绕病毒和疫苗而展开。

八月社从『公主假日』开始作为萌系厂商受关注之后，正是通过本作开始树立起"适合初心者"的口碑。接着，八月在04年6月24日和04年10月7日又分别推出了DC和PS2版本，不但PC版中的NPC秋山文绪升格为女主角，还加入了一名全新角色。其后又于2004年8月27日发售了一款名为『オーガストファンBOX』的作品，顾名思义，这是一款FANDISC。其中收录了八月至今为止三部作品（包括家用机版的内容）的十几则后日谈，三作人物共演的大混战短篇，以及作品的人物和场景解说。

缘的义妹，不拘小节的酒场大姐姐，不懂变通的青梅竹马女骑士，以及神秘的年上LOLI（？），各种流行的属性全都囊括其中。故事本身描写的是缺乏起伏的日常，各条路线无一例外地选择了中庸的套路，并且潜伏了各种超展开。譬如公主路线里，主要矛盾和烦恼集中在主人公与公主的身份之差上，但最后突然得知原来主人公也是王位继承人，于是皆大欢喜……虽然在剧情方面看不出这款作品有什么优势，但将角色萌系要素特化的作风，受到很多初心者和喜欢轻松气氛的玩家极大好评。

八月社不但通过本作决定了今后公司的发展路线，还在两个方面都开了头。第一就是前文中提到的游戏日常部分的催眠效果。而第二则是后来让八月社欲罢不能的TURE END设定。本作中，当玩家满心欢喜地推倒了所有妹子，进入TURE END章节才发现自己被官方给骗了——某日主人公在王宫地下探险时竟找到了一艘宇宙飞船——先前轻松的幻想故事的气氛荡然无存。经过某高龄loli的解说我们才知道，主人公们的文明是200多年前从地球来到此地的人创造的。当时的地球由于文明发展过度，已经千疮百孔，于是展开了外星移民计划。来到故事舞台这颗星球的人们为了不重蹈覆辙，决定封印并舍弃原有的文明，长期维持了欧洲中世纪生活。而就在这时他们收到了地球发来的请求回复的信息，如果没有回复对方会继续送调查员来。为了保护星球不被高度文明破坏，主人公乘着宇宙飞船前往地球，他并不知道公主也跟着上了飞船。经过46年时间才到达地球，主人公发现地球已经放弃移民计划，人们以几个世纪前的科技过着保守的生活。而无法返回的他则只能在破败萧条的地球度过余生……尽管最后公主的出现增添了一份喜悦，但这个短小的结局反映了与之前欢快故事截然不同的气息。由于反差过大，结尾评价褒贬不一，不过倒是成为玩家之间茶余饭后的一个有趣话题。

PC版『公主假日』广受好评后，八月社随之注意到了家用机平台的市场，于是在删减了工口部分，加入新角色和新CG后，分别于2003年5月29日和2004年5月27日推出了该作的DC版和PS2版。







夜明け前より瑠璃色な

■ 发售日：2005年9月22日
■ 原画 べっかんこう
■ 剧本：榊原拓 ，内田ヒロユキ
安西秀明

数百年前，前往月球的移民者创建了月之帝国，并与地球之间展开了一场长久的战争。战争早已结束，地月之间几乎停止交流的现在，作为外交活动的一环，月之国的公主菲娜（フィーナ）来到地球上一个普通的家庭开始寄居与留学生活……

从『公主假日』开始平均一年出一作的八月社，在第四年的05年9月22日发售了后来大名鼎鼎的代表作——『夜明け前より瑠璃色な』。这部作品创下了八月社的第一个记录：05年PC GALGAME销量的第3位。其后八月社设立了家用机平台专用的马甲品牌ARIA，于06年12月发售了PS2移植版，副标题名为『Brighter than dawning blue』。PS2版中按照惯例一位NPC升格，并加入一名全新角色，这些新要素由于品质甚至高于PC原版的内容，为本作赢得了更多的赞誉。其后八月社在FANS的强烈要求下制作了补完性质的FANDISC——『夜明け前より瑠璃色な -Moonlight Cradle-』，并同时将PS2版原封不动的逆移植回了PC，让没有PS2的玩家也有机会体验新要素。

『夜明』一系列作品结合起来构成了一个完成度颇高的世界观和故事体系，这值得我们来谈一谈。首先需要说明的是，与以往的作品相同，本作也存在表里两面性。游戏本篇会让玩家在一周目强制进入公主菲娜的路线，并看到一个不明朗的结局，然后故事才正式开始。PC原版在菲娜之后可以攻略的四位角色是以人与人的牵系以及家庭幸福为主要话题。主人公达哉，妹妹麻衣，姐姐沙耶加（さやか）三人之间的羁绊，主人公一家与隔壁的高鹰家的亲密关系，从月球远道而来的菲娜及其侍女米亚也融入到他们的大家庭中间……用大圆套小圆的结构表现了多层家族关系，而从PS2版开始升格的远山翠，又以圆外圆的形式描绘出一个少女寻求家庭幸福的过程。

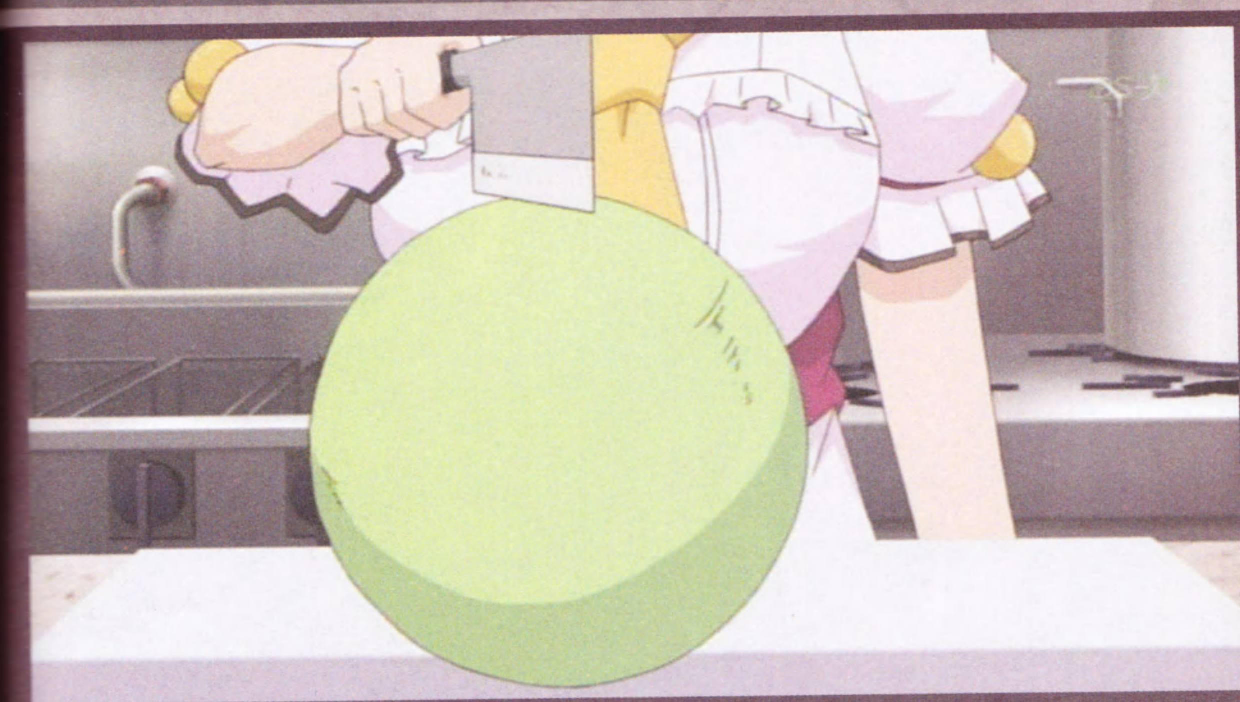
这些角色全都通关之后，随着莉丝（リース）篇的解禁，故事渐渐引出真正的主题——超科技和地月关系。玩家从这条线开始得到隐藏在和平背后的阴影，过去遗留下来的超科技的存在（看看看，又变成SF了）。为了监视这些超科技不被滥用，技术创始人之一的菲娅卡以数据的形式存活到现在，并借由莉丝一族人的身体执行着任务。原版中，莉丝篇与前期其他路线差别较大，与其说是莉丝的个人路线，更像是囫囵吞枣地罗列大堆新设定，为终章做铺垫的存在。进入终章『夜明け前より瑠璃色な』后故事回到了一周目菲娜线的结局。达哉和菲娜在得知了超科技的存在后，希望利用其中之一的地月轨道技术来加强两地之间的交流，以促成和平外交。在这个过程中他们逃避着月球上保守派势力的追击先后说服了监视者菲娅卡，和现任月之王国的国王——菲娜的父亲，为地月人们的交流敞开了一道希望之窗。

另外值得一提的是，PS2版里在莉丝篇之前加入了来自月球的神官艾斯提尔（エステル）的故事，她最开始因为月球的教义影响歧视地球人，但在得知自己的混血儿身份，并受到大批素未蒙面的地球人关怀之后，渐渐改变了自己的观念。

PS2版『夜明』的剧本一面继续探讨着前期路线中家庭关系的主题，又将地月关系融入进来，起到了良好的过渡作用，也难怪这条路线广受好评，艾斯提尔也获得了仅次于公主菲娜的高人气。

续篇『Moonlight Cradle』除了描写各位角色最后的归属（包括在本篇中为了使命而离开达哉的莉丝），还加入了一名全新的角色辛西娅（シンシア）。她是另一种超科技，空间移动技术的管理者，身上肩负的职责是在没有时间流







逝的设备终端之内，等待人类的科技水平发展到能够驾驭这种技术为止。达哉意外地与她相识并揭露了她跟姐姐菲娅卡之间的关系，从某种意义上来说，这段新剧情也是对菲娅卡的一次补完，而最重要的则在于故事的结局为整个『夜明』系列画上了终止符：辛西娅为了坚持自己的人生，离开达哉回到了终端设备中。经过数百年的等待，达哉的子孙终于成功地敲开了终端的大门。此时辛西娅将面临的现实世界，尽管心爱的人已经不在人世，但是人们曾经的夙愿却已经实现。

『夜明』毫无疑问是八月社的里程碑也是转折点，它吸引了大批八月厨的同时，也造就了大量八月黑。游戏虽然依旧萌翻了大群粉丝，后期主题的讨论也算颇有味道，但前几作就存在的"催眠日常"，在『夜明』前期路线里表现得更为明显。剧情平淡而拖沓，大量与故事毫不相干的选项，甚至让不少人在第一周目的强制菲娜线中就选择了 GIVE UP。对此问题，八月的游戏制作组也开始考虑剧本的改进，间接促成了从『FORTUNE ARTERIAL』开始挖掘剧本深度。

动画版的崩坏逸事

说到这里，就不能不提的大家都熟知的 GAL 动画界史上的神话——神崩，而其创造者却正是『夜明』。八月社的作品从『公主假日』开始就每作都有进行动画化，每次都显得中规中矩，并未引起太多反响。在 2006 年春天公布的有关『夜明』的动画化的时候，很多原作 FANS 在拍手欢呼，并且声称"AUGUST 的时代正在来临"。然而，悲剧却从此埋下了种子……2006 年 10 月至 12 月，动画以『夜明け前より瑠璃色な ～Crescent Love～』为标题在各电视台播放，全 12 集。其内容不但是一个相当扯淡的原创故事，而且动画从第 2 话开始，以后（特别是第 3 话）的作画崩坏非常明显，甚至到了让人目瞪口呆的程度。第 3 话中下厨的情节中，一个本应是卷心菜的东西被画成"青绿色的圆形球体"，被不少观众称为"同心圆椰菜"，更成为作画崩坏的经典之一。后来 Bandai Visual 在『Megami MAGAZINE』2007 年 1 月号公开道歉。重画之后会在结局的回想情景再出现的下厨情节，DVD 版第 3 话声称修正了"接近 200 个分镜"。



FORTUNE ARTERIAL

- 发售日：2008 年 1 月 25 日
- 原画 べっかんこう
- 剧本：榊原拓，内田ヒロユキ，安西秀明

经过反复转学，只能与他人维持简单交往的主人公支仓孝平，为了能改变现状而转入了一所英式寄宿制学校——修智　学院。本想在这里与青梅竹马的姐妹展开平凡而稳定生活的他，没想到很快就发现了学生会副会长的千堂瑛里华是一个吸血鬼的秘密……



作为登场于『夜明』PC 版发售两年半之后的『FORTUNE ARTERIAL』，作为八月社第五款完全新作意外地选择了吸血鬼这个较为深刻的题材。不过作为吸血鬼题材定番的“生死观”讨论并没有作为故事的主题，八月社在原有的吸血鬼的概念上创造了一些新的设定，以这些设定为基本世界观，将主要话题定为一个吸血鬼家族内部的爱恨情仇。

那么标题“FORTUNE ARTERIAL”是什么意思呢？FORTUNE 有幸福，时运的意思，而 ARTERIAL 则表“主干”，“动脉”之意，合起来便是“幸福的动脉”。其中“动脉”暗示了吸血鬼维持生命所必须的“血”。本作中的吸血鬼并没有传统印象中邪恶的成分，他们不老而且非不死，身体运动能力，免疫和再生能力高于常人。代价则是为抑制由「兽」的本能引发的精神上的不安定，必须定期吸食血液。相对应地，被吸血鬼吸取了血液的人类会成为吸血鬼的眷属，得到和吸血鬼相同优秀的身体能力，但无法违抗吸他们血的主人。

从结构上说，本作采用的是在通常路线中收集线索，塑造人物，然后在 TURE RUTE 再突入故事核心进行解密的方式。通常路线一如既往地保留了八月社走萌系路线，日常剧情乏味的特色，不过由于恢复『公主假日』里在大地图上选择行动地点和对象的推进方式，游戏中无意义的选项大幅减少。游戏初期阶段可以攻略的女主角中，具有青梅竹马这一王道属性的悠木姐妹是最为外野的部分，几乎与吸血鬼这一背景无关，从讨论主题的角度来看她们只不过是用来提示少量信息的充数的角色。而白和桐叶两人的身世与吸血鬼家族拥有较深的渊源，玩家能从中看到更多连接真相的引子。最后女主角瑛里华的表路线和 TURE RUTE 则集合了本作的精髓。

需要注意的是本作的表里两线与八月社历代作品不同，两个部分不是前后承接，而是完全相反的。在表线中坚持不吸人血的瑛里华最终迫于无奈吸了孝平的血，使他成为自己的眷属。虽然两人可以长久地一起生活下去，但该结局却隐含了这样一个的悲剧：吸血鬼的眷属在经过长时间之后会渐渐失去







自己的意志成为只能听命行事的人偶……而在TURE RUTE里两人会从相遇之初重新来过，这一次他们在瑛里华的哥哥伊织等人的诱导下发掘出新的秘密和真相，得以与幕后的“黑手”，瑛里华母亲伽耶对峙。不过在这一过程中，伊织与伽耶的“斗法”才是主要看点，我们的男女主人公只能算是被伊织利用的棋子。最终千堂家和东仪家两大家族之间的仇怨得以化解，身为母亲的伽耶也对自己的儿女表达了歉意，最后她答应瑛里华的愿望，将她变回了普通人类，这才迎来了男女主人公真正的美好结局。

『FA』发售后为公司刷新了销售记录——至2010年8月，单品累计销量达到10W本，这成绩已经可以进入PC用GALGAME的殿堂。尽管有部分八月社FANS表示本作并没有超越前作『夜明』，但游戏受欢迎的程度比以前更高，这也是不争的事实。如今PS3的高清移植版的广告已经打了很长时间，在不久之后会随着全新角色一起到来。除此之外，八月社还发表了将在PSP上推出一款名为『FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望』的神秘作品，目前还未公布任何细节。不过我们可以看出即便新作『浊翼的尤斯蒂亚』已经发售，『FA』的热潮还将会延续一段时间。

2010年4月八月官网公布了『FA』的动画化，并在2010年的10月新番开播。这部以『赤い約束』为副标题的动画可以说让八月社一扫卷心菜的阴霾，制作意外的精良，即便在原作党中间也评价颇高。动画致力于再现游戏中的感人场景，而非走一条很明确的专属路线。八月社以前作品中的不少角色都以路人的形式在片中露面，引起不少FANS的注意。不过最后结局貌似是在给非原作党一个打通原作的理由，处理得非常含糊，也因此引起了一些埋怨声。





写在最后

八月社不像KEY那样，每部作品都有的国民级别的产业链；它也不像马戏团和GIGA等公司，有极为深厚的FANS底子做后盾。八月不会和N+等公司一样用重口味的题材满足核心用户，更不会像MINORI那样在国外也有一群疯狂的外国玩家的热烈追捧，但是八月社经过十年风雨也拥有其特色所在——现今GAL界将真正视顾客为上帝，绝不背叛玩家的公司典范。比如对比马戏团不断用大量的FANDISC骗钱的做法，八月至今只有两部FANDISC，这种踏实的作风也使不少玩家对其心怀好感。

八月社的发展采取长线操作，每次能够保证固定用户群，慢慢壮大自己的队伍，不浮躁也不冒进。比如有一些竞争品牌会出一些题材撞车的作品，其中不乏优秀之作，但在销量上就是不如八月社作品，这一方面是他们宣传和营销策略方面的确高人一等，更重要的还是他们知道FANS和现在的玩家最需要的是什么，就比如每次作品的omake推倒戏，次次都能“暖”到玩家心坎里（—_|||）……

即便我们在上文中提到了八月社作品日常剧情平淡无味、主题表现浅尝辄止等几个公认的缺点，但他们的优点在于坚持萌系道路，在剧本之外的部分做得兢兢业业，稳固地发展之前建立的良好口碑。八月社作品不但被认为适合推荐给初心者，还常被当做GALGAME的一个标杆，其不断进取的作风也同时在某种程度上引导着业界的标准。而如今，随着十周年作品『浊翼的尤斯蒂亚』开启了向剧本方面的进军，这或许又将带来另一股风潮。于是在文末，笔者也想重复说一句：即使是对以前的八月社无爱的朋友，今后不妨对他们拭目以待。▲


東方廿四
Solar Terms
东方24节气全彩插画本
「东方廿四Solar Terms」
出品
正经同人
主催
microbe_e/ 咏远_月色
插画
microbe_e/ sola7764/
Soul/ LJJ/ LY/ 碳氟化钾/
阿芸/ BRYANTH冬真/
樱花闪乱/ 无糖白莲/ 夏桀/
拉面总帅/ 兔子猫NEKO/
轮舞曲/ Greed☆Blood/
SXBZERO/ 蓝/ YuKi/
冰冻青蛙/ ALICE-晓/ 北/
小寒/ 希茜/ 红莲转左/
高牛奶童/ Kaze/ Virus
排版/网站
YuG!
网址
doujin-battle.com/th24
正经同人


“神になりたいか？”
ANADU v0.9No
⑨+mare》东方同人小说绘本
：海猫氢弹库 复仇之魂 沙王 小小 先知
：屠夫 矮人狙击手 拍拍 幽鬼 谜团
亚平宁 育母蜘蛛
THE 目 射命丸 文
MARE
11 10 09
We launched , they joined ,
she rampaged
更新 hi.baidu.com/lowlightk


出品社團：白梗組whiteterrier
屬性：蘿卜&少女
介紹：究金個人繪圖本
規格：B5
頁數：24P
價格：30RMB
編號：JZHY-0003
首發：2011年07月31日成都CD08
BLOG：http://blog.sina.com.cn/whiteterrier
預定：http://whiteterrier.taobao.com/
《CARROT GIRL》
DARKNESS
CAMOUFLAGE



Rozen Castle

Original Music Album

2011.06.06 上海CP8首发预定


Qua resurget ex favill
英霊鎮魂歌
Fate
二次元狂熱出品
定价:39.8元
圣杯与猫与茶会
——深入Fate的世
Fate系列音乐赏
"圣杯"之外的周边战
豪华赠品
精美扑克牌 高实用
多张精美海报
幕后揭秘
带您找寻《Fate/Stay Night》
中《旧Fate》的蛛丝马迹
解说角色创作灵感与契机
声优们眼中的圣杯战争
Fate系列声优面面谈
国内目前最完整的
Fate狂热资料集
3DVD 光盘特典
PSP游戏全集\音乐全集
全高清 BD附赠特典集+TV版总集篇+剧场版
Fate/Stay Night Fate/Hollow Ataraxia Fate/Zero Fate/Unlimited Codes
Fate/Extra Fate/Tiger Colossum 全系列作品逐一解析



从动漫到GALGAME，从同人到VOCALOiD，从资讯评论到文化研究，打造最全方位的宅音乐享受
二次元音乐
Two Dimensions
勿忘口号——「我们不只是资源盘！」
杂志内容依旧精彩不断：
May'n&中岛爱专访
鉴赏天门音乐中的人生之旅
『异度』系列音乐完全回顾
东方同人社团IOSYS详解
V家恋曲连唱及ハチ作品解读
精品日剧、大河剧音乐巡礼
DJMAX街机进阶：一个触手的自述
此外还有二次元音坊，同人祭前线，
天朝同人音等特色版块……
『二次元音乐』六月号 LEVEL UP!
增加1张DVD资源盘，总4DVD，定价不变！
海量高音质MP3资源及丰富视频同步奉献。
音乐穿越次元的墙壁，邀您参加一月一度的顶级盛宴！


动漫、Galgame、同人、Cosplay……天御宅族的情报生活志！
2011
06
Jun.
月号
总第三十二期
零售价25
推广价20元
狂热
封底故事
靈梦
“神になりたいか？”
XANADU v0.9No
THE 目射命丸文
ISBN 7-88358-153-6
9 787883 581536
MARE
11 10 09
We launched , they joined ,
she rampaged

二次元狂热 6月号（Vol.32）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）



北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　　《二次元狂热》编辑部

100086



二次元狂热

6月号
2011 Vol.32

读者调查函

姓名		女·男	职业（学年）：	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

□是否公开信息

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所
□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　）
2 购买本刊的理由
□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）
□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　）
3 获知本刊的途径
□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　　）
4 对本期杂志的评价
□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他
5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）
□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □NICO月报 □人形新评
□萌绘师 □东方专区 □新作速递 □二次元创造 □漫画茶室
6 本期最喜欢的文章（　　　　）
本期最不喜欢的文章（　　　　）
希望杂志加上的内容（　　　　）
7 最希望二次元的结构
□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）
□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）
8 对于3D（COS）内容的希望
（　　　　）
9 对于游戏剧情小说的希望
□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓
10 一本高端杂志最重要的方面是
□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他
11 常购买的动漫类杂志（　　　　）
12 东方增刊中您觉得有用的栏目（　　　　）
13 对于二次元狂热增刊内容的期望
（　　　　）